PC ИГРЫ: BATTLEFIELD 3 И RISEN 2: ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ С GDC

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

04 АПРЕЛЬ

#04(88) 2 ЕН АЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

СТР. 32
BRINK
СЕТЕВОЙ ШУТЕР, ГДЕ ФРАГИ – НЕ ГЛАВНОЕ

СТР. 72
DRAGON AGE 2
ИСТОРИЯ ОДНОГО ЧЕМПИОНА

СТР. 78
SHIFT 2 UNLEASHED
НОВЫЙ КОРОЛЬ АВТОСИМУЛЯТОРОВ

\+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **БЕСПЛАТНЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 11004

Total War: Shogun 2

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM, ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ, SHATTERED HORIZON

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

ОТ РЕДАКТОРА

Улыбчивый вьетнамец на входе в ресторанчик в Чайнатауне хлопает меня по плечу с висящей на нем треногой от камеры: «Вы, ребята, откуда, русские? А там в чехле у тебя, наверное, АК-47?» Это Лондон, гигантский мегаполис, на улицах которого сегодня азиатов и арабов едва ли не больше, чем самих англичан. Последнее время чуть ли не каждое игровое издательство повадилось устраивать презентации новых проектов именно в столице Соединенного Королевства. Вот и в прошедшем месяце Bethesda Softworks пригласила нас на показ сетевого шутера Brink и кооперативного экшна Hunted: The Demon's Forge. Обе игры выглядят весьма многообещающе, в особенности в многопользовательской своей части, подробности – в рубрике «Впечатления».

В той же Британии уже много лет существует и творит студия The Creative Assembly: выход каждой новой части придуманного ей сериала Total War – настоящий праздник для любителей стратегий. Насколько соответствует ожиданиям новейший выпуск, Shogun 2? Этому посвящена тема номера.

В Сан-Франциско тем временем прошла ежегодная конференция разработчиков GDC, на этот раз – богатая на показы недавно анонсированных проектов. Первые впечатления от Battlefield 3 и Risen 2, а также рассказ о ключевых докладах и общем настрое конференции – в репортаже нашего специального корреспондента.

Как вы заметите, в этом номере мы сменили формат новостной рубрики: пересказ всех событий месячной давности в эпоху Интернета уже малоинтересен, поэтому мы предлагаем вашему вниманию пять главных новостных тем и наши мысли по этому поводу.

Изменения коснулись и «Обратной связи» – пока еще не в финальном виде, но смысл ее несколько меняется, теперь это больше площадка для обмена мнениями, нежели вопросы редакции. Так что отправляйте нам свои интересные мысли! А также – участвуйте в конкурсе, коллекционное издание Shogun 2 вполне может стать и вашим!

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАРТЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

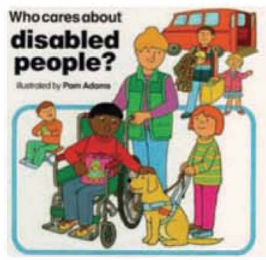
Bulletstorm, который до релиза называли не иначе как «новым Duke Nukem», очень удивил драматичным сюжетом и осмысленными персонажами. Оказывается, даже отчаявшегося ветерана-алкоголика можно показать так, что играть за него будет приятно. На фоне Грейсона стареющий Дюк выглядит, надо признаться, полным идиотом.

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

В рамках подготовки к грядущему The Elder Scrolls V: Skyrim установил Morrowind – игру, которая в свое время сильно изменила мои представления о жанре RPG. Не в последнюю очередь – благодаря фантастическому игровому редактору, в котором я провел долгие часы, обустраивая интерьер собственного замка недалеко от Балморы.

ЕГОР АНТОНЕНКОВ

В двадцать пятый раз (это преуменьшение) пересмотрел трилогию «Назад в будущее». Фильмы известны от и до, но интересно, словно впервые – каждый раз ловишь новые детали. После окончания просмотра третьей части так хочется увидеть продолжение, и в этот раз оно есть – в виде квеста от Telltale Games.



ДМИТРИЙ ВЕСЕЛОВ

Наткнулся в мемуарах Джона Фаулза на воспоминания о том, как он студентом работал во Франции на производстве вин. «Мы такое закладывали в чаны, что я с тех пор в рот не беру аперитивы того конкретного сорта». Джон Фаулз – умный и породистый английский классик. Однако в жизни бы не подумал, что классики тоже иногда «плюют людям в суп».

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №04(88) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев,
Сергей Мельников

Арт-директор
Анна Старостина
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 110 545 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

РЕКЛАМА

JBL
by HARMAN

ПРОСНИСЬ И ПОЙ!

Акустическая система JBL On Time™ Micro

Благодаря новой акустической системе для iPod/iPhone JBL On Time Micro каждый день вы будете начинать с улыбки. Представьте, как здорово просыпаться не под надоевшее тренькание будильника, а под звуки своих любимых композиций. Система имеет большой и четкий дисплей, интуитивно-понятный интерфейс, богатое звучание и станет лучшим спутником в вашей динамичной жизни!

MMS

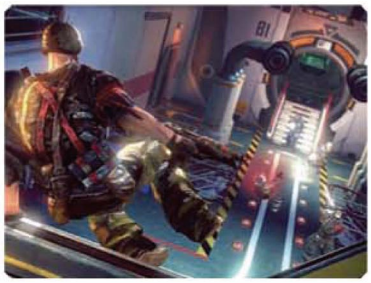
За информацией о ближайшем дилере продукции Harman Kardon в России обращайтесь - ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru; e-mail: mms@mms.ru. Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru. Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

HARMAN

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. JBL – торговая марка Harman International Industries, Incorporated, зарегистрированная в США и/или других странах. JBL On Time – торговая марка Harman International Industries, Incorporated. iPhone и iPod – торговые марки Apple Inc., зарегистрированные в США и/или других странах. iPhone в комплект поставки не входит.

www. harman-home.ru

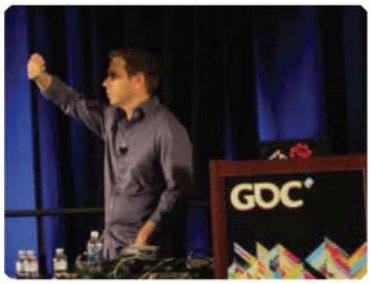
TOTAL WAR: SHOGUN 2



BRINK
Мы поиграли в один из главных многопользовательских шутеров этого года.
СТР. 32

HUNTED: THE DEMON'S FORGE
Кооперативный экшн от создателей The Bard's Tale – впечатления из Лондона.
СТР. 36

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Главная RPG-серия возвращается: мы узнали все подробности. СТР. 40



РЕПОРТАЖ С GDC
Battlefield 3, Risen 2: Dark Waters, Dead Island и многое другое. СТР. 54

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

1 Слово редактора
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Total War: Shogun 2

НОВОСТИ
16 Новости
28 Галерея
26 Игровая карта мира
28 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
30 The Next Big Thing
32 Brink
36 Hunted: The Demon's Forge

ПРЕВЬЮ
40 The Elder Scroll 5: Skyrim
46 Jurassic Park
48 Defenders of Ardania
50 LEGO Pirates of the Carribean
52 King Arthur 2

СПЕЦ
54 Репортаж с GDC
68 8 игр по книгам, которые потрясли мир

РЕЦЕНЗИИ
72 Dragon Age II
78 SHIFT 2: Unleashed
82 ИЛ-2 Штурмовик: Битва за Британию
88 DC Universe Online
92 Dexter: The Game
94 Fallout: New Vegas – Dead Money
96 The Dreamcast Collection
99 Painkiller: Искупление
100 Dungeons
102 Shattered Horizon
104 Crasher
106 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
108 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
110 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
116 Новости
118 Превью: Forsaken World
120 В браузере: Oregon Trail

СПЕЦ
122 Независимые файтинги для PC

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
130 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive
136 Unreal Engine 3 как профессия, средство самовыражения и повод для драки

ЖЕЛЕЗО
144 Железные новости

СОДЕРЖАНИЕ

146 Тестирование новых процессоров от Intel и AMD
150 Тестирование материнской платы GIGABYTE GA-P67A-UD7
151 Обзор беспроводной мыши SPEEDLINK CUE
152 Обзор лазерного МФУ Samsung SCX-3205W
153 Технология
154 Компьютерная грамотность
155 Конфигурация

РЕТРО
156 FarCry
160 5 лучших игр про джунгли
163 Ретроновости

164 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

166 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
168 Сергей Думаков
170 Александр Трифонов
172 Дмитрий Рубанов

174 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Тевье	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
MMS	3
EA	7, 17, 21, 39
Grafitec	19, 29
Lenovo	23
Wargaming	24, 25
1С–СофтКлаб	45, 61
Wexler	59
Подписка	71
Редакционная подписка	121
Журнал «Фотомастерская»	159

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Brink	32
Crasher	104
DC Universe Online	88
Dead Space	174
Defenders of Ardania	48
Dexter: The Game - 1-апрельский	92
Dragon Age II	72
Dungeons	100
Fallout: New Vegas - Dead Money	94
FarCry	156
Hunted: The Demon's Forge	36
Jurassic Park	46
King Arthur 2	52
LEGO Pirates of the Carribean	50
Painkiller: Искупление	99
Shattered Horizon	102
SHIFT 2: Unleashed	78
The Dreamcast Collection	96
The Elder Scroll 5: Skyrim	40
The Next Big Thing	30
Total War: Shogun 2	8
Ил-2: Битва за Британию	82

DRAGON AGE II
Сиквел одной из лучших классических ролевых игр современности – быстрый, жесткий, кинематографичный. СТР. 72

SHIFT 2 UNLEASHED
Лишившись заголовка Need for Speed, Shift 2 стремится к лидерству среди автомобильных симуляторов . СТР. 78

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ
Олег Медокс и его команда возвращаются с полноценным сиквелом всемирно известного авиасимулятора. СТР. 82

DC UNIVERSE ONLINE
MMORPG про Бэтмена и Джокера – инновационная, простая в освоении и с очень большим потенциалом. СТР. 88

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ «PC ИГРЫ» ВПЕРВЫЕ, ЭТА СТРАНИЦА ПОМОЖЕТ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛА И СУТИ РЕДАКЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ. А ЕСЛИ ВЫ НАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ТО ЗДЕСЬ ВЫ УБЕДИТЕСЬ – «PC ИГРЫ» ТАКОЙ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ, КАК И ПРЕЖДЕ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«PC ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«PC ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «PC ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «PC ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная доступным языком.

«PC ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «PC ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«PC ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/club2163814

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «PC ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

DRAGON AGE™ II

Приди к власти.
В продаже с 10 марта

RU.DRAGONAGE.COM

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD Mac BioWare EA

РЕКЛАМА

© 2011 Electronic Arts Inc, EA, логотипы EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Bioware, Логотип Bioware и Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированным товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. Все права сохранены. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированным товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" и "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ПОХОЖЕ НА: Shogun: Total War, Napoleon: Total War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, кооператив на 2-8 игроков, мультиплеер на тысячи игроков

Автор:
Александр Трифонов

TOTAL WAR: SHOGUN 2

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.totalwar.com/shogun2/

КАК УПОИТЕЛЬНЫ НА ХОНСЮ ВЕЧЕРА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

To be a Shimazu warrior is to be an heir to greatness. It is to be sword in the hand of the Shimazu daimyo! It is to be honour made flesh!

Вдохновляющие речи перед битвой генералы произносят не абы как, а в зависимости от того, где и с кем сражаешься и насколько натянутые отношения у вашего клана именно с этим противником.

Не знаю как вы, а я в детстве, не испорченном компьютерами, очень любил играть в солдатиков – и даже сдавал молочные бутылки (те самые, с крышечками из фольги), чтобы на вырученные деньги прикупить пополнение коллекции. Эту железно-пластмассо-резиновую армию я разбивал на отряды со строгой субординацией и устраивал воображаемое побоище среди кубиков, обуви и прочего хлама, призванного изображать пересеченную местность. Кто-то из моих знакомых, даже повзрослев, продолжает тратить деньги на оловянные фигурки и их покраску – только теперь это проходит по разряду экзотических хобби с сопутствующей макулатурой про космодесантников. Ну а я давнюю страсть реализовал в компьютерных стратегиях.

Ранние RTS, при этом, нужных ощущений не обеспечивали – слишком мало в них давали воинов, ограничивая как их общее количество, так и размер отрядов. Что-то похожее на настоящие сражения обнаружилось только в Age of Empires 2: в одно подразделение можно добавить десятки солдат, после чего задать им строй и поведение, а люди не кажутся великанами на фоне зданий.

Найм каждого нового вида войск сопровождается видеороликом с кратким рассказом про его достоинства. Воины-монахи, во-первых, сильнее обычных самураев с нагинатами, и к тому же умеют вселять ужас во врагов.

Ну а настоящее счастье наступило, когда я открыл для себя Total War. Тут имелось все, что только можно пожелать: сражения тысячных армий, влияние погоды, местности, боевого духа и усталости войск на их эффективность, да в придачу – глобальный режим в духе любимых пошаговых стратегий!
Сегодня Total War исполнилось уже 11 лет – кто бы мог подумать, что формула «глобальная карта плюс тактические сражения» окажется столь долгоиграющей и ничего похожего по размаху за все это время так и не появится. Сегодня уж – и подавно: ситуация на рынке очень сильно изменилась, и Shogun 2 – представитель исчезающего вида, одна из последних игр-мастодонтов, возможных только на PC. Кажется, уже все жанры перебрались на консоли, включая MMORPG и RTS, и лишь упрямые британцы долгие годы продолжают выпускать одну и ту же игру (и чем быстрее все забудут про Stormrise, тем лучше). Отметить юбилей своего детища в The Creative Assembly решили нетривиальным образом: воссоздать самую первую игру сериала, Shogun, с помощью современных технологий и добавить в нее все новшества, которые появились в ходе эволюции Total War. И именно отсюда произрастают как достоинства, так и серьезные проблемы новой стратегии.

КАК ПОССОРИЛИСЬ КЮСЮ И СИКОКУ

Итак, Япония, середина XVI века. Европейцы уже успели открыть Америку и плавают на многопушечных галеонах, но в Стране восходящего солнца, изолированной от остального мира, все остается верным традициям: страна поделена между множеством враждующих кланов, во главе которых стоят крупные землевладельцы. Формально над всеми вот уже на протяжении двухсот лет главенствует сегунат Асикага (сегун –

Дополнение к дипломатическим возможностям – обмен заложниками. Если вы вдруг нарушите мирный договор, оставленного в залог добрых намерений наследника казнят.

Изучение каждого «навыка» клана занимает кучу ходов, но и бонусы очень полезны: например, прибавка меткости всем дальнобойным юнитам.

верховный правитель, в отличие от императора не имеющий божественного статуса), но многим феодалам такое положение вещей не по нраву, и фактически Киото не имеет над ними никакой власти. В истории страны случалось уже немало междоусобиц, и тот князь-дайме, что сумеет разбить остальных соперников и объединить всю Японию, станет новым сегуном и заложит собственную династию. Последовавшие события стали известны как «Сэнгоку Дзидай» («Эпоха воюющих провинций»), и через несколько десятков лет боевых действий к власти пришел клан Токугава. Но Total War – это всегда возможность изменить историю, и игрок может привести к триумфу любой из восьми «великих» кланов.

Собственно, уже на этом этапе повторяется проблема предыдущей серии, Empire: да, все стороны начинают в разных условиях (у кого-то под боком торговые пути в Китай и Индонезию, кто-то, наоборот, изначально окружен враждебными соседями и не имеет выхода к морю), но кардинальных отличий между какими-нибудь Хаттори и Имагава нет. Да, у них есть уникальные юниты, но всего по одному на клан, и армиями из одних только элитных мечников войну все равно не выиграешь. Сравните это с разнообразием Rome или Medieval 2: о том, чтобы кочевники сражались так же, как рыцарские войска европейцев, и речи не шло, не говоря о множестве смешанных вариантов.

Ну да ладно, выбираем «зелененьких» Симадзу: они и расположились удачно, на краю карты, откуда так удобно начинать собирание земель, и к тому же почти с самого начала способны нанимать очень сильных самураев с катанами. Не успеваешь освоиться и захватить соседнюю провинцию, как все окрестные кланы объявляют войну: видимо, не только тебе пришла в голову мысль захватить сперва остров Кюсю и потом уже примеряться к остальным.

Осваиваться, на самом деле, есть с чем: в городах возможностей для строитель-

ВСЕ СТОРОНЫ НАЧИНАЮТ В РАЗНЫХ УСЛОВИЯХ (У КОГО-ТО ПОД БОКОМ ТОРГОВЫЕ ПУТИ В КИТАЙ И ИНДОНЕЗИЮ, КТО-ТО, НАОБОРОТ, ИЗНАЧАЛЬНО ОКРУЖЕН ВРАЖДЕБНЫМИ СОСЕДЯМИ И НЕ ИМЕЕТ ВЫХОДА К МОРЮ), НО КАРДИНАЛЬНЫХ ОТЛИЧИЙ МЕЖДУ КАКИМИ-НИБУДЬ ХАТТОРИ И ИМАГАВА НЕТ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.5

Развитие государства стало более компактным и интересным, чем в Empire, появилась ролевая система для генералов и агентов, а также новые сетевые режимы.

Искусственный интеллект лучше так и не стал, войска у всех сторон одинаковые, и битвы быстро становятся однообразными, да и вообще нового слишком мало.

КАК СДЕЛАННЫЙ С ЛЮБОВЬЮ РЕМЕЙК ИГРЫ ДЕСЯТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ – SHOGUN 2 ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНА. НО ОЧЕРЕДНОГО ЭТАПА РАЗВИТИЯ СЕРИАЛА ХОТЕЛОСЬ БЫ БОЛЬШЕГО.

8.5

очень хорошо

Если разрешить крестьянам мигрировать в города и становиться ремесленниками, то увеличится число производимых товаров и, следовательно, доходы от торговли. Но через несколько ходов ждите неурожая – ведь за рисом приглядывать некому!

На глобальной карте теперь можно менять ракурс камеры, но практической пользы от этого никакой. Разве что захотите полюбоваться прибоем. В верхнем углу светится иконка особого события – народ настолько вдохновился победами дайме, что на протяжении десяти ходов во всех провинциях можно тренировать на один отряд больше.

ства крайне мало, заложили буддистский храм для успокоения населения, забудьте про самурайское додзе – и, следовательно, более сильные войска! С ростом числа жителей и постройкой замков следующей ступени появляются новые «слоты», но доступных для возведения зданий все равно гораздо больше, а некоторые юниты требуют особого сочетания: так, для найма конницы разных видов нужны не только конюшни, но и школа копейщиков-мечников-лучников. В самих провинциях, помимо улучшения дорог и рисовых полей, необходимо осваивать уникальные ресурсы: залежи руды или, например, табуны чистокровных жеребцов. В итоге каждое из владений специализируешь под определенные задачи: тут вот у нас кузница (дает бонусы к атаке и броне юнитов) и нанимаются «героические» самураи с копьями, а здесь экономический центр, с торговым портом и рынком.

Выбор пути развития клана (пришедший на смену изучению технологий в Empire) подкидывает непростые дилеммы: сосредоточитесь на «бусидо», и войска получат особые умения, откроются недоступные ранее постройки и с ними – новые юниты, предпочтете «чи» – население станет меньше бунтовать, улучшится сбор налогов, наладятся торговля и сельское хозяйство. К тому же одно сильно завязано на другое – когда еды не хватает, армиям нечего есть и нельзя строить новые твердыни, а не изучишь методы репрессий – жди постоянных бунтов. Периодически случающиеся «события» также позволяют сделать выбор: раздать ли избыток урожая на радость крестьянам, или сохранить рис на случай внезапного мора.

Все это игре пошло только на пользу: каждый выбор более очевиден, не нужно морочиться с постройкой университетов и управлением «джентльменами», строить в провинциях (и перебирать их все каждый ход!) большую часть времени ничего не надо, и можно сосредоточиться на тотальной войне, обещанной в названии. Вам, прямо скажем, не оставляют выбора: когда в Shogun 2 ни с кем не воюешь, становится невероятно скучно. Но если вы так хотите экономических графиков и размышлений над составом кабинета министров – купите Victoria II, честное слово.

ВАМ, ПРЯМО СКАЖЕМ, НЕ ОСТАВЛЯЮТ ВЫБОРА: КОГДА В SHOGUN 2 НИ С КЕМ НЕ ВОЮЕШЬ, СТАНОВИТСЯ НЕВЕРОЯТНО СКУЧНО.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

«1С-Софтклаб», помимо стандартного «джевела», выпускает коллекционное издание, в котором, кроме DVD с игрой, содержатся эксклюзивный 48-страничный артбук и напечатанная на шелке карта Японии. Кроме того, в его состав включены коды, позволяющие загрузить следующие материалы: «Новый клан ниндзя», «Историческое сражение – битва при Нагасино», «Особая броня», «Дополнительный опыт для персонажа».

ВОЙНЫ КЛАНИЧЕСКИЕ

Вернемся к моей кампании: пока я захватывал стартовый остров, издалека приходили вести об уничтожении других кланов, но вскоре передел земель закончился, и наступила тишь да благодать, все усиленно принялись дружить и торговать друг с другом. Нажимать на «конец хода» и копить деньги, которые все равно некуда тратить, быстро надоело, поэтому пришлось напасть на парочку кланов поменьше и экспроприировать их города. Тут-то и сработал скрипт: слава о подвигах Симадзу достигла самой столицы, сегун, испуганный появлением потенциального узурпатора, объявляет войну, и ее тут же поддерживают все уцелевшие кланы. Внезапно выяснилось, что ИИ все же умеет использовать ниндзя для уничтожения чужих генералов, догадывается не гробить армии под стенами неприступных замков и вообще координировать усилия. Пограничные провинции в огне, казна почти что опустошена расходами на содержание армии, а у самой столицы клана, не прикрытой никакими войсками, вдруг с моря высадился экспедиционный корпус Токугава – наконец-то выбранная высокая сложность стала себя оправдывать. С другой стороны, пока ваш клан не объявят врагом государства, компьютерные соперники отчаянно тупят, гоняют туда-сюда войска без особой цели, совершенно не развивают экономику и постоянно допускают возрождение уже покоренных врагов. Игра становится интересной ровно в тот момент, когда ей пора заканчиваться: отобьетесь от самых ярых противников (воевать они все равно не умеют, об этом чуть дальше), захватите Киото – и пожалуйста, вы сегун, примите поздравления.

И все бы хорошо, если бы акцент на сражениях оправдывал себя, но увы, тут никаких неожиданностей. Так, упразднили систему укрытий в зданиях: нет как самих построек (редко-редко встретится храм, повышающий боевой дух солдат), так и артиллерии, способных их разрушать. Видов войск всего пять: если лучники, конница, копейщики и мечники находятся в понятных взаимоотношениях друг с другом, есть еще воины с нагинатами, не столь сильные против кавалерии, но и способные дать отпор мечникам. Отдельный подвид – ополченцы-асигару, которых можно набирать сотнями в любом городе, но они бегут с поля боя, потеряв лишь треть отряда, поэтому все армии на поздних этапах состоят из самураев разного вида в равных пропорциях, и битвы становятся жутко однообразными.

Со столь ограниченным набором воинов компьютерные генералы применяют только два вида тактики: ломануться всей армией вперед и угодить в классический «котел», либо залезть на какой-нибудь холм и дожидаться там.

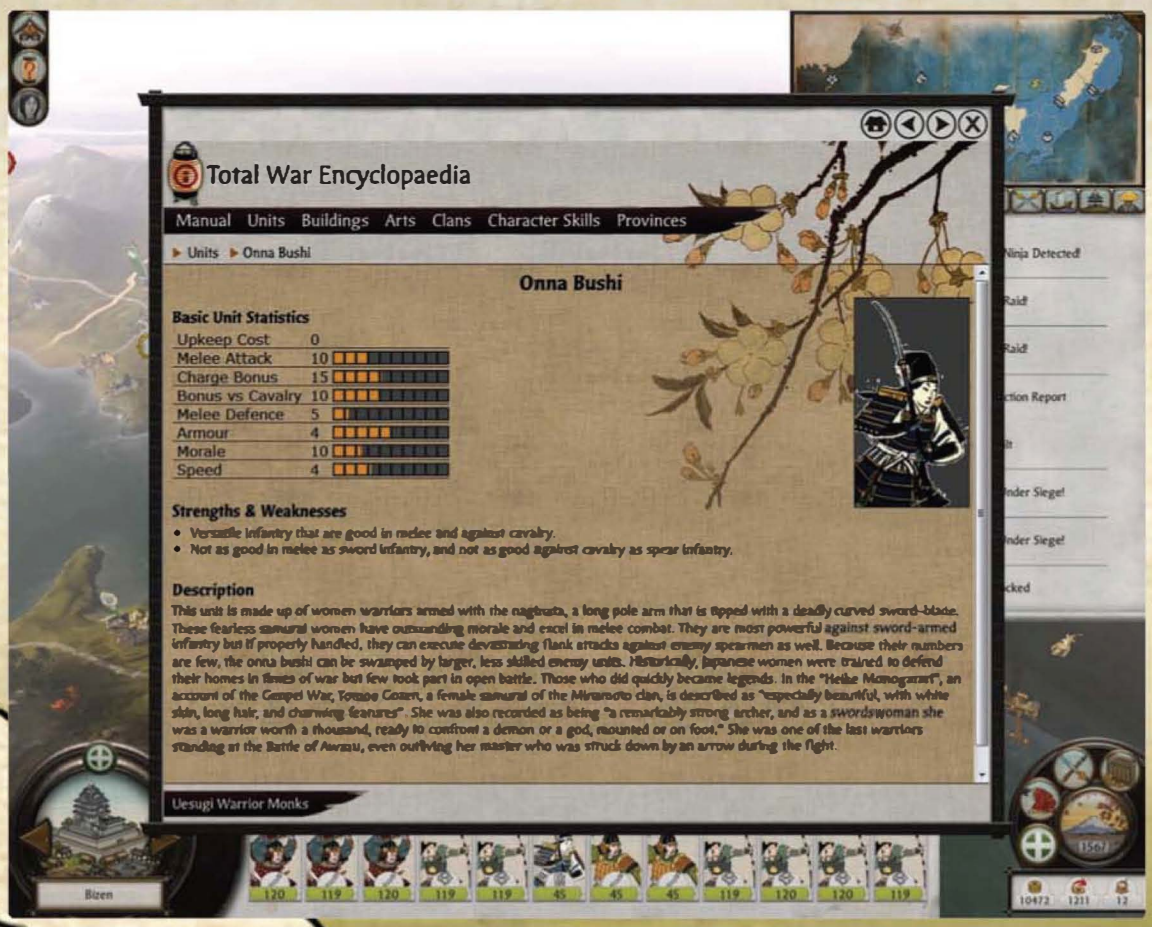
При всей бестолковости ИИ, это пример выдающего безрассудства: решив, видимо, что терять нечего, вражеский генерал и его телохранители слезли с лошадей и полезли на стену.

Финал сражения за крепость: из всего гарнизона уцелело 16 человек, но они своей отвагой обратили в бегство несколько сотен нападавших.

ГЕРОИ СЭНГОКУ

Перед выходом игры разработчики интриговали всех обещанием ввести в игру неких «героических» юнитов, не вдаваясь в подробности, – перед глазами вставали образы одинокого самурая, в одиночку разбрасывающего вражеские войска с помощью особых умений. На самом деле, это всего лишь элитные отряды в три раза меньшей численности, чем обычно, но с очень сильными юнитами. Обидно – ведь этот исторический период богат на настоящих героев и злодеев вроде Ода Нобунаги, и возможность ввести их в сражения могла бы стать новым этапом в развитии сериала.

ПОГРАНИЧНЫЕ ПРОВИНЦИИ В ОГНЕ, КАЗНА ПОЧТИ ЧТО ОПУСТОШЕНА РАСХОДАМИ НА СОДЕРЖАНИЕ АРМИИ, А У САМОЙ СТОЛИЦЫ КЛАНА, НЕ ПРИКРЫТОЙ НИКАКИМИ ВОЙСКАМИ, ВДРУГ С МОРЯ ВЫСАДИЛСЯ ЭКСПЕДИЦИОННЫЙ КОРПУС ТОКУГАВА – НАКОНЕЦ-ТО ВЫБРАННАЯ ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ СТАЛА СЕБЯ ОПРАВДЫВАТЬ.



Пример выдержки из энциклопедии: тут нам рассказывают про редчайшее явление, женщин-самураев. Такой отряд появляется в гарнизоне крепости предпоследнего «уровня».

Приходится выманивать его оттуда лучниками, как будто одиннадцать лет и не прошло. В осадах же, которые так нахваливали перед выходом игры, все совсем грустно: ИИ-юниты застревают под стенами или прячутся в лесах на краю карты, даже не пытаясь идти на штурм, неспособны сосредоточить силы на одном участке, и, в общем, это верный способ угробить пару тысяч компьютерных солдат силами маленького гарнизона.

ЧУДНА ФУДЗИ ПРИ ТИХОЙ ПОГОДЕ

Что не вызывает нареканий, так это новоявленная система прокачки генералов и агентов. Вариантов развития много, можно как сделать из военачальника специалиста по командованию пехотой или осадам, так и усилить его самого вместе с телохранителями. При этом половину умений все равно не изучишь, а для получения очередной «звездочки» придется выиграть немало боев: специализация, в духе всей игры, ключ ко всему. У ниндзей, мецке (таких «особистов», ловящих ниндзя и подкупающих вражеских генералов), монахов и гейш способностей поменьше, но терять опытного агента всегда очень неприятно – нового пока еще натренируешь. Правда, почему-то исчезли возможности, имевшиеся в ранних частях: захват пленников и получение выкупа за них или ронины-наемники – более дорогие и не восстанавливающиеся, но и не требующие тренировки войска.

Замечательная стилизация – еще одно неоспоримое достоинство Shogun 2. Загрузочные экраны с яркими иллюстрациями и предсмертными хайку, матерчатая карта страны, по мере исследования оживающая на глазах, откликающиеся на японском юниты, привязанные к событиям ролики и превосходная музыка, всегда соответствующая моменту. А какая тут шикарная встроенная энциклопедия!

Но здесь же кроется и подвох: сама идея сделать ремейк сыграла с The Creative Assembly злую шутку. Если перечитать старые интервью, Япония в качестве места действия самой первой Total War была выбрана отнюдь не случайно.

На прошлом рубеже десятилетий студия не располагала солидными финансами, да и сам проект выглядел очень рискованным – целый новый жанр все-таки.

Первый способ подстраховаться – редко появляющийся в PC-играх временной период, ведь от стратегий про эльфов и роботов к тому времени всех уже тошнило. Небольшие размеры страны тоже оказались на руку – не нужно придумывать десятки городов, местность более-менее одинаковая – леса да горы, реки и морское побережье. Наконец, армии у враждующих сторон совершенно одинаковые – значит, меньше мороки с отладкой баланса и отрисовкой разных юнитов, но к этому никто не сможет придраться, историческая достоверность, как-никак.

Все это позволило сократить расходы на разработку и уменьшить риски, но главное было другое: сама игра полу-

Морские сражения все так же выглядят невероятно, но смысла лично участвовать в них еще меньше, чем в Empire – все равно особо плыть некуда.

ЗАПАДНЫЕ ВАРВАРЫ

Японцы как раз в означенный период столкнулись с португальскими торговцами и миссионерами, и у каждого клана в игре есть возможность построить порт для торговли с гайдзинами, чтобы получить доступ к огнестрельному оружию. Но при этом придется разбираться с активным распространением христианства и постоянными волнениями на религиозной почве – так что трижды подумайте, стоит ли оно того.

Обновленный мультиплеер. Выбрали провинцию для атаки, выиграли битву против случайного соперника-игрока – бонус к атаке будет ваш.

В сетевой игре нужно создавать собственного аватара. Новые доспехи ему выдаются за получение «достижений» в одиночной кампании, а за выигранные битвы против других игроков – новые умения. Подробности в следующем номере.

чилась революционной и взорвала рынок стратегий, переполненный клонами StarCraft. И уже в следующей части, Medieval, студия перенесла успешную формулу в другой временной период, за счет чего создала уникальные стороны конфликта, со своими плюсами и минусами (плюс ввела сильное влияние религии).

В Rome сериал не только успешно перенесли в третье измерение, но и добавили нациям еще больше индивидуальности, в Medieval 2 развитие было забуксовало, но великолепное дополнение Kingdoms все искупило: по сути, в нем содержалось сразу четыре разных игры со своими правилами.

Empire – очередной рывок вперед. Новая, огнестрельная эпоха, почти что весь земной шар как театр военных действий, и морские сражения. Даже в Napoleon, и тут умудрились добавить кампанию по сети – то, что фанаты просили еще с зарождения сериала.

И на всем этом историческом фоне Shogun 2 – серьезный шаг назад. Нового в ней, не считая системы прокачки, почти нет, а многие возможности, наоборот, отсутствуют – ограничения выбранного места и времени. Прохождение кампании, безусловно, принесет вам немало интересных часов, но выбрать другой клан и начать покорение Японии сначала не мотивирует вообще ничего: вы уже видели все, что способна предложить игра.

В мультиплеере, безусловно, все стало сильно занятнее, но на момент написания рецензии серверы пустуют, так что подробный разбор сетевых режимов ждите в следующем номере. ■

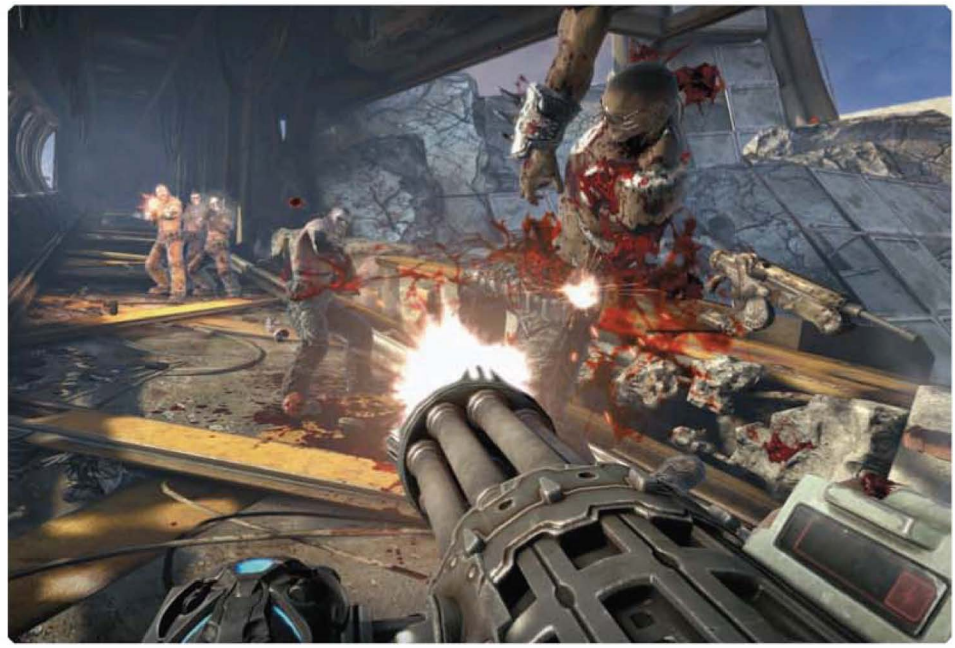
ШОГУНОПЕДИЯ

В Shogun 2, на манер Civilopedia из понятно какого сериала, содержится подробная встроенная энциклопедия, где можно найти информацию про историю Японии и все кланы, подробные описания юнитов и особенностей игрового процесса, и все это с удобным оглавлением и системой гиперссылок. Не сказать, правда, что в нее часто заглядываешь – все и так очень удобно и понятно даже для новичков.

Автор:
Иван Гусев

ОЧЕНЬ ПЛОХАЯ ИГРА

АМЕРИКАНСКИЕ ЖУРНАЛИСТЫ ОБВИНИЛИ BULLETSTORM ВО ВСЕХ СМЕРТНЫХ ГРЕХАХ



Bulletstorm подействовала на Fox News, как красная тряпка на быка.

Дивуда ешься, к каким только уловкам не прибегают некоторые желтые СМИ, чтобы сделать сюжет похлеще, со скандалами, интригами, расследованиями. То, что недавно произошло в США с шутером Bulletstorm – отличный тому пример. Популярный телеканал Fox News подготовил сюжет с броским заголовком: «Bulletstorm – худшая игра всех времен?» Журналистов не устроил уровень насилия в этом шутере Epic Games, а также названия скилшотов, дающих очки за творческий подход к нанесению урона врагам. Это еще почему разрезание противника пополам величается «топлесс»?! И как можно премировать игрока за выстрел в задницу?!

А зачем в Bulletstorm так часто матерятся? Не иначе как разработчики решили окончательно испортить подрастающее поколение американцев!

Fox News привлекли целую бригаду «экспертов», чтобы опорочить шутер. Один психиатр заявил, что если ребенок поиграет в Bulletstorm, его психическому здоровью будет нанесен значительный ущерб. Автор книг по психологии Кэрол Либерман (Carol Lieberman) заверила: есть четкая связь между играми с сексуальным подтекстом и половыми преступлениями. Фактически она обвинила Bulletstorm и похожие FPS в росте количества изнасилований в Америке (на самом деле, в 2009 году изнасилований в США стало меньше на 40%). Другая дама, профессор Университета штата Мэриленд, сообщила: система рейтингов не работает и в шутер Epic Games играют дети, начиная с 9 лет.

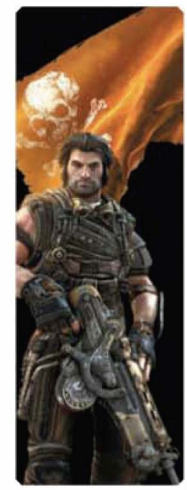
Предыдущая игра EA – Dead Space 2 – тоже стала объектом ханжеской критики.

В Германии Bulletstorm вышла в сильно цензурированном виде.

В издательстве Electronic Arts поначалу опешили от подобных заявлений. Однако потом опубликовали ответ: Bulletstorm получила «взрослый» рейтинг, во всех магазинах знают, что означает буковка M на коробке с игрой, и шутер не должен попасть в руки детей и подростков. «Электроники» не стали требовать опровержения сюжета. Зачем? Подобные провокации отчасти даже на руку EA. Это издательство не чурается скандальной славы. Не так давно оно запустило рекламную кампанию «Матери против Dead Space 2», целью которой было показать, насколько не нравится игра старшему поколению, и тем самым заинтересовать молодежь. Логично: чем больше людей, узнают об Bulletstorm, тем больше купит. Попасть в эфир «Фокс» непросто, а тут – такая реклама, к тому же бесплатно.

И все же журналисты Fox News в очередной раз показали себя не с лучшей стороны. В свое время они обвинили Mass Effect чуть ли не в распространении порнографии. А в 2008 году, когда в Чикаго выдался богатый на преступления уикэнд (37 человек с огнестрельными ранениями, 7 трупов), телевизионщики с канала Fox News не придумали ничего лучше, чем показать в сюжете чикагские автобусы, увешанные рекламой Grand Theft Auto IV, заявив, вот, мол, кого стоит винить в разгуле преступности. И пока подобное будет на телевидении, отношение к играм у значительной части населения будет оставаться как минимум настороженным. ■

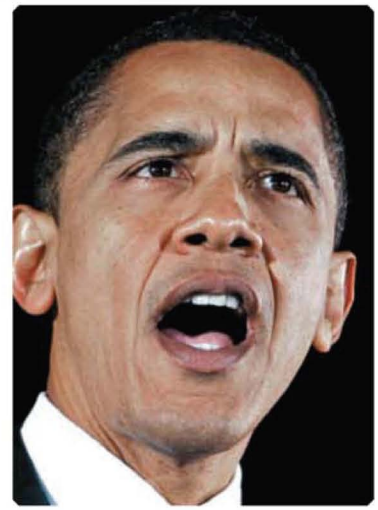
Грейсон оскандалился на всю Америку.



В ПРОДАЖЕ С 31 МАРТА
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ РОЛЕВЫХ ИГР
DARKSPORE™
ВАШ ВЫБОР ИЗМЕНИТ БИТВУ
СОВМЕСТНАЯ ИГРА И ДУЭЛИ
Специально разработанные для совместного прохождения уровни и дуэльные режимы, победа в которых достанется лучшим стратегам и тактикам.
БЕСПРИМЕРНАЯ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ
Изменяйте показатели и внешний вид ваших персонажей при помощи продвинутого редактора, созданного на основе прославленной технологии Spore™
ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
Собирайте отряды из трех бойцов, создавайте до 25 героев и выбирайте оптимальные отряды для уничтожения цели.
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
СОБИРАЙ
ИЗМЕНЯЙ
СРАЖАЙСЯ
MAXIS
EA
© 2011 Electronic Arts Inc, EA, логотипы EA и Darkspore являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
DARKSPORE.COM/RU

РОССИЯ ПРОДОЛЖАЕТ ВОРОВАТЬ

В НАШЕЙ СТРАНЕ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРЕДПОЧИТАЮТ СКАЧИВАТЬ, А НЕ ПОКУПАТЬ



Барак Обама только что получил отчет IIPA.

Новая Assassin's Creed уже не пугает системой защиты.

Международный альянс интеллектуальной собственности (International Intellectual Property Alliance – IIPA) опубликовал свой очередной отчет по ситуации с пиратством в мире. Эта американская организация, основанная в 1984 году, тесно сотрудничает с правительством США и консультирует президента в вопросах авторского права. Немалая часть свежего отчета IIPA посвящена России. Если коротко – все плохо. В магазинах сейчас все реже можно встретить контрафакт, но вовсе не потому, что пиратов победили. Все воруют в онлайне. Согласно данным IIPA, в России 57.9 миллиона интернет-пользователей (то есть примерно 42% населения). Большинство из них зарегистрированы в социальной сети «В Контакте» (93 миллиона юзеров по всему миру). А там есть все: фильмы, музыка, порно, ссылки на сайты с пиратскими играми. Указаны также названия конкретных торрент-трекеров, распространяющих образы популярных шутеров, экшнов и RPG. Причем наши власти и милиция (пардон, полиция) практически не борются с интернет-пиратством. Россия числится в списке стран, требующих максимального внимания. Соседство у нас незавидное: Китай, Вьетнам, Таиланд, Чили... Все это не радует. У России могут возникнуть большие неприятности из-за игнорирования авторского права. Результаты исследований IIPA попадут в ежегодный отчет Special 301, посвященный нарушениям прав в сфере интеллектуальной собственности. Американское правительство, после ознакомления с отчетом, имеет право ввести торговые санкции против любой страны, запятнавшей свою репутацию пиратством.

CRYSIS 2 УКРАЛИ

Тем временем PC-версия шутера Crysis 2 ускользнула в сеть за месяц до официального релиза. В Crytek уверяют, что это всего лишь бета, а не полная игра, но факт остается фактом: игру украли. Глава немецкой студии Чават Йерли (Cevat Yerli) сказал, что очень расстроен, однако по-прежнему верит в будущее PC как игровой платформы. И это говорит человек, который не раз заявлял: на одну купленную игру Crytek приходится 20 нелегально скачанных.

В то время как альянс интеллектуальной собственности бьет тревогу, игровые издательства, кажется, поуспокоились. Помните, сколько шума вызвала прошлогодняя система защиты Assassin's Creed II и других проектов Ubisoft, требующая постоянного подключения к Интернету во время игры? Многие честные геймеры возмутились: почему в них видят потенциальных преступников и ограничивают в правах. Похоже, в Ubisoft вняли голосу разума, и Assassin's Creed: Brotherhood (в России – «Братство крови») уже не требует постоянного нахождения в онлайне. Достаточно пройти разовую процедуру идентификации. Многие другие компании, опробовавшие драконовые меры в борьбе с пиратством на PC, сейчас отказываются от строгих систем защиты. Оказалось, вреда от них больше, чем пользы. «Сложно объяснить 12-летнему подростку, что копировать файл на свой компьютер – это пиратство», – вздыхают издатели.
И добавляют: «Покупателям не нравятся онлайн-активации и защиты от копирования. Нужно сфокусироваться на тех, кто платит – честных геймерах. Когда беспокоишься о них, а не о пиратах, продажи тут же растут». Золотые слова. ■

В том, что Gears of War 2 так и не вышла на PC, отчасти виноваты пираты.

Некоторые игры (например, Demigod) выпускают вообще без защиты.

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
COMFORT EARPADS
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
USB POWER SUPPLY

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

НОВЫЕ СКАЗКИ TELLTALE GAMES

КАЛИФОРНИЙСКАЯ СТУДИЯ ПОРАЖАЕТ РАБОТОСПОСОБНОСТЬЮ

Jurassic Park будет самой экшн-ориентированной игрой Telltale.

Несколько лет назад многие лидеры индустрии электронных развлечений заинтересовались выпуском игр, разбитых на эпизоды. Мол, так быстрее, дешевле, к тому же можно учитывать отзывы игроков и корректировать разработку. Однако почти ни у кого затея не выгорела. Студия Ritual Entertainment разорилась почти сразу после выпуска первого из SiN Episodes. Valve Software издала пару эпизодов Half-Life 2 и резко остановилась. Многие другие издатели посмотрели на все это и передумали баловаться с новой бизнес-моделью. Единственная компания, продолжающая выпускать игры поэпизодно и при этом хорошо зарабатывающая, – это калифорнийская студия Telltale Games (три сезона Sam & Max, Wallace & Gromit's Grand Adventures, Tales of Monkey Island). Недавно она анонсировала просто невероятное количество новых игр. Загибайте пальцы:

1. Планируется полноценный перезапуск культовой серии King's Quest. Если нужен аналог – вспомните Tales of Monkey Island от Telltale. Подробности проекта станут известны в июне, на выставке E3.

2. Компания взялась за игроадаптацию комикса и телесериала о зомби The Walking Dead. Первый эпизод появится в конце года.

3. Летом увидит свет продолжение детективной адвенчуры Puzzle Agent.

4. В этом же году выйдут три эпизода комедийного квеста о полицейских Hector: Badge of Carnage.

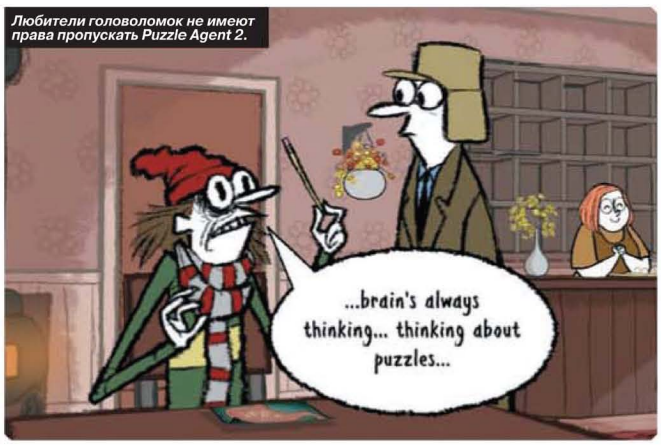
5. Telltale также подписалась на разработку игр по мотивам популярной комикс-серии Fables. Она посвящена сказочным героям, живущим в Нью-Йорке в наши дни. Fables начнет выходить в первом квартале 2012 года.

Ну и последнее, в апреле состоится премьера Jurassic Park: The Game по мотивам знаменитого фильма Спилберга. Сложно представить, как Telltale осилит такой объем работы. Сейчас в штате компании всего 90 человек. В течение года количество сотрудников планируется увеличить до 140.

И все равно, хватит ли у студии сил, чтобы все издать в срок и не опуститься до халтуры? Нам кажется, что да. Telltale Games существует с 2003 года. Она была открыта «беженцами» из LucasArts. Отцы-основатели провозгласили: будем делать квесты, но только в 3D (нужно идти в ногу со временем) и исключительно по раскрученным лицензиям. Подход сработал. Пусть студии и приходится на всем экономить, она всегда в плюсе. Чтобы игра окупилась, требуется продать 100 тысяч экземпляров. Сейчас каждый эпизод, выпущенный Telltale на PC, консолях и мобильных платформах, расходится в среднем 200-тысячным тиражом. И все может стать еще лучше. Например, ожидается, что игра по мотивам The Walking Dead возьмет планку в 1 миллион копий и принесет 20, а то и 30 миллионов долларов прибыли. Впрочем, как говорится, хочешь насмешить Господа, поведай ему о своих планах. Telltale по-прежнему маленькая компания, с маленьким заработком (в 2009 году она получила только $10 миллионов прибыли). Из-за необходимости на всем экономить студия сейчас делает все свои игры на уже слегка устаревшем движке. Геймеры уже начали роптать по этому поводу. Пара неудачных проектов – и прощай, сказка. ■

Успех телесериала The Walking Dead подстегнул интерес к франчайзу.

Сейчас Telltale также выпускает игру по мотивам кинотрилогии «Назад в будущее».



Любители головоломок не имеют права пропускать Puzzle Agent 2.

NEED FOR SPEED™

SHIFT 2 UNLEASHED™

ЭТО НАСТОЯЩИЕ ГОНКИ

31.03.11

SHIFT2UNLEASHED.COM

NFS.RU

НЕВИДАННЫЙ УРОВЕНЬ РЕАЛИЗМА

Абсолютно новый вид из шлема, пугающе реальные столкновения, захватывающие ночные гонки — все это дарит вам потрясающе правдивые ощущения.

СТАНЬТЕ ЧЕМПИОНОМ МИРА

Соревнуйтесь с лучшими пилотами на лучших машинах в разнообразных гоночных дисциплинах на пути к званию чемпиона мира FIA в классе GT1.

ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРУ ПРИ ПОМОЩИ AUTOLOG

Почувствуйте, что такое настоящее соперничество в гонках: сравнивайте профили, публикуйте на стене видеоролики и фотографии, соревнуйтесь с друзьями на основе рекомендаций Autolog.

Реклама

PC DVD ROM

PS3 PlayStation.3

PlayStation.Network

XBOX 360. XBOX LIVE.

EA

3+ www.pegi.info

© 2011 Electronic Arts Inc, EA, логотипы EA, Need for Speed, логотипы Need for Speed, стилизованный символ 'N', Shift 2 Unleashed и логотип Shift 2 Unleashed являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Maserati является товарным знаком Maserati S.p.A и используется с их разрешения. Nissan, а также имена, логотипы, символы и дизайн продуктов NISSAN являются товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются по лицензии. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированным товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft.. "PlayStation", "PS3", "PS3" и "●" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия, дизайн и логотипы других продуктов являются собственностью их владельцев и используются с их разрешения. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

VALVE НА ТЕМНОЙ СТОРОНЕ СИЛЫ

РОСТ ПОПУЛЯРНОСТИ СЕРВИСА STEAM МНОГИХ ПУГАЕТ

Этот год должен стать годом Steam. Если в 2011-м сервис цифровой дистрибуции сохранит нынешние темпы роста (а это вполне вероятно), Valve станет самой богатой независимой игровой компанией в мире. Глава Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) обещает много интересного. Так, недавно компания представила новую систему защиты аккаунтов Steam Guard. Она позволяет привязать свой аккаунт в Steam к конкретному компьютеру. Даже если злоумышленник узнает ваши логин и пароль, он не сумеет увести вашу учетную запись. Ньюэлл настолько уверен в Steam Guard, что обнародовал данные своего аккаунта. Мол, давайте, попробуйте залогиниться – у вас ничего не получится. Если хотите, попробуйте сами. Логин Ньюэлла: GabeN@valvesoftware.com, а пароль: MoolyFTW.

Steam продолжает расти не по дням, а по часам, и завоевывает новые территории. За последние 12 месяцев количество пользователей сервиса выросло на 200% и достигло 30 миллионов человек. Сегодня Steam предлагает больше 1200 продуктов от всех заметных издателей мира и контролирует 70% рынка цифровой дистрибуции. В прошлом году этот сервис был запущен на Mac. Вместе с выпуском Portal 2, Steam появится на PlayStation 3.

И это еще не все. Valve анонсировала Big Picture Mode, интерфейс, предназначенный для телевизоров. Пока не ясны подробности реализации перспективной задумки. Поговаривают, вы сможете просто подключить компьютер к телевизору через HDMI-кабель и играть при помощи геймпада. В общем, Sony, Nintendo и Microsoft пора начинать беспокоиться. Совсем скоро Steam может стать универсальной игровой платформой, не уступающей консолям. Разработчики поддержат любое начинание Valve по одной простой причине: с каждой купленной коробочной версии игры они получают только 30%, а с проданной на Steam – целых 70%. Никто и предположить такого не мог в сентябре 2003 года, когда был запущен Steam. Многие тогда посчитали, что вся эта затея ради одной игры – Half-Life 2. Сегодня ежедневно сервисом пользуется больше 6 миллионов человек. В Valve трудится 250 человек. Средний доход у сотрудника здесь выше, чем в Google или Apple. Это утверждает Гейб Ньюэлл. Правда, он не говорит, сколько зарабатывает в целом компания, но всем понятно, что речь идет о сотнях миллионов долларов. Разные эксперты оценивают Valve в сумму от 2 до 4 миллиардов долларов.

Portal 2 – главный игровой проект Valve в 2011 году.

Steam уже появился на Mac.

Ньюэлл ведет Valve к мировому господству.

Уже сейчас некоторые издатели и разработчики рассуждают о том, что стремительный рост Steam... потенциально опасен. Valve широко раскинула сети и не собирается уступать место под солнцем конкурентам. Злые языки говорят: недалек тот день, когда компания перейдет на Темную сторону Силы, – то есть станет монополистом на рынке цифровой дистрибуции и начнет диктовать условия. ■

Благодаря Steam продажи Half-Life 2 перевалили за 12 миллионов копий.

ЗА ПОСЛЕДНИЕ 12 МЕСЯЦЕВ КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ STEAM ВЫРОСЛО НА 200% И ДОСТИГЛО 30 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК.

Windows®. Жизнь без преград.
Lenovo рекомендует ОС Windows 7.

lenovo

Y560

НЕ МЕЧТАЙ. ДЕЙСТВУЙ!

Реклама

Давно хотел сделать фильм про любимую футбольную команду и показать друзьям? Больше никаких отговорок: с Lenovo Y560 ты можешь все!

Ноутбук Lenovo Y560 позволит воплотить в жизнь то, о чем ты мечтал. Процессор Intel® Core™ i7 – это мощность, достаточная для самых невероятных задач. Ты будешь поражен фантастически высокой скоростью загрузки этого компьютера, которая стала возможной благодаря фирменной системе Lenovo Rapid Drive. Поделись своим творчеством с друзьями: главное достоинство этого ноутбука – новейшие мультимедийные технологии.

Широкоформатный HD-дисплей подарит наслаждение от просмотра фильмов, а высококачественные колонки JBL с функцией Dolby® Home Theatre™ придадут любимым песням новое звучание. С ноутбуком Lenovo Y560 у тебя будет мгновенный доступ к видео и музыке, а функция OneKey Theatre 2.0 подберет идеальные настройки для мультимедиа нажатием одной кнопки.

intel CORE i7 inside

Быстрее.
Умнее.

Впечатляет? Действуй!

Ноутбук Lenovo Y560 на базе процессора Intel® Core™ i7

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками и корпорации Intel на территории США и других стран.

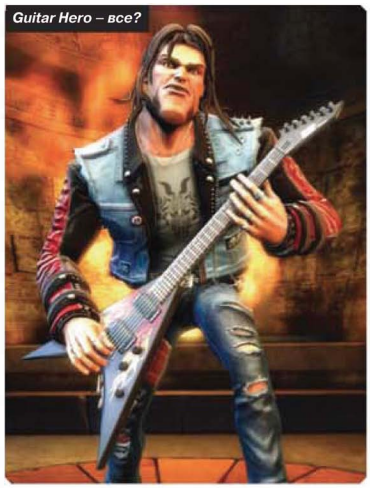
Реклама

СБРОС БАЛЛАСТА

ACTIVISION ПОПРОЩАЛАСЬ С GUITAR HERO И TRUE CRIME: HONG KONG

Если бы кто-то еще пару лет назад сказал вам, что издательство Activision закроет ультрапопулярную серию Guitar Hero, это заявление не вызвало бы иной реакции, кроме гомерического смеха. Однако именно так и произошло. Игровая индустрия переживает сейчас большие перемены, и вместе с ней меняется и Activision. В расчет принимается все, и в первую очередь учитывается не потенциальная прибыль, а возможные убытки. Несмотря на то что дела Activision весьма неплохи, в компании решили не рисковать и разобраться с приоритетами сейчас. Еще недавно тремя ключевыми сериями компании были Call of Duty, Guitar Hero и World of Warcraft. Что ж, Guitar Hero можно вычеркивать из списка. Прошла мода. Activision прекратила разработку следующей части «гитарной» серии, а также других музыкальных игр. Компания распустила бизнес-подразделение, занимавшееся ими. Ушла ли Guitar Hero навсегда или у серии все-таки есть будущее – покажет время. Нам кажется, через пару годиков пластмассовые гитарки снова появятся в продаже. Хотя, кто его знает…

Вместе с Guitar Hero можно попрощаться со скейтборд-серией Tony Hawk. Это не удивительно – ее популярность уже давно не та, что прежде. А вот что стало действительно большим сюрпризом, так это прекращение разработки экшна True Crime: Hong Kong. Ролики игры внушали оптимизм, но издатель почему-то посчитал ее неперспективной. Разработчики из United Front Games извинились перед геймерами и сказали, что их сотрудничество с Activision окончено. Некоторые надеются, что, быть может, True Crime: Hong Kong выкупит какая-нибудь другая компания, но это маловероятно.


Guitar Hero – все?

True Crime: Hong Kong планировали выпустить осенью…

Теперь, после смерти Guitar Hero, Call of Duty будут «доить» за двоих.

В Activision сейчас экономят на всем, и в первую очередь на разработчиках. Издательство только что закрыло ливерпульскую Bizarre Creations (Blur, James Bond 007: Blood Stone), а также лос-анджелесскую 7 Studios (Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Shrek the Third). Прошли сокращения в других компаниях, принадлежащих издательству.

Теперь руководство Activision уверяет, что их мощь в трех сериях: Call of Duty, World of Warcraft и StarCraft. Однако достаточно ли этого для процветания? Издательство открыло новую студию, которая занимается разработкой специального сервиса по образу и подобию Battle.NET, но посвященного Call of Duty. Легко предположить, что скоро (вероятно, уже в этом году) Activision начнет принимать микроплатежи за премиум-контент к играм популярнейшей FPS-серии.

Тем временем, пошли слухи, что Activision приценивается к Take-Two Interactive. Прибрать к рукам Grand Theft Auto, BioShock, Civilization и Red Dead Redemption – мечта любого генерального директора. В свое время Electronic Arts пыталось купить Take-Two, но не договорилось о цене. У Activision денег больше. Если предложат хорошую сумму… чем черт не шутит. ■

АПРЕЛЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1 **PATRICIAN IV: RISE OF A DYNASTY** Дополнение к Patrician IV выходит 1 апреля – кроме шуток.	2	3
4 **END OF NATIONS** Стратегия, экшн, MMO – три слагаемых успеха новой игры от Petroglyph Games.	5	6	7	8 **WILDLIFE PARK 3** Всем любителям дикой флоры и фауны – обязательно к ознакомлению.	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18 **PORTAL 2** Portal 2. Без комментариев.	19	20	21 **OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER** Codemasters пытается исправить ошибки.	22	23	24
25	26 **THE FIRST TEMPLAR** Приключенческий экшн с французским рыцарем в главной роли. Есть интересующиеся?	27	28	29	30 **BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 4: DOUBLE VISIONS** МакФлай окончательно заплугал во времени.	

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: TECHLAND

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2000 Crime Cities
2003 Chrome
2004 Xpand Rally
2005 Chrome: SpecForce
2006 GTI Racing
2006 Xpand Rally Xtreme
2006 Call of Juarez
2009 Call of Juarez: Bound in Blood
2010 nail'd

СТУДИЯ: Techland
СТРАНА: Польша
ГОРОД: Вроцлав
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: ul. Kazimierza Wielkiego 27, 50-077, Wroclaw, Poland
ИНТЕРНЕТ: www.techland.pl
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ: Strategy First, Ubisoft, DeepSilver

Основатель Techland Павел Мархевка.

ИГРЫ ДЛЯ ДУШИ

Techland появилась на свет 20 лет назад. Она была основана в городе Вроцлав Павлом Мархевкой (Pawel Marchewka). Поначалу компания занималась распространением компьютерных программ. Когда сбыт был налажен, захотелось делать что-то для души. Поскольку и Мархевка, и большинство его коллег – истинные геймеры, они решили попробовать свои силы в разработке игр. В 2000 году Techland выпустила первый проект – экшн Crime Cities, оставшийся почти незамеченным.

То, что Chrome дразнили «клоном Half-Life», не повредило продажам.

ХРОМИРОВАНИЕ

Первый успех Techland принес фантастический шутер Chrome, вышедший в 2003 году. Польские разработчики к тому времени набрались опыта. Игра использовала неплохой движок (тоже названный Chrome), отвечавший большинству требований времени. Разработкой проекта заведовал Павел Мархевка, умудрявшийся параллельно руководить всей деятельностью большой торговой компании. Критики признали Chrome добротно сделанным FPS и поставили зачет.

Следующая игра Techland – Call of Juarez: The Cartel – выходит этим летом.

ПРОБЛЕМЫ РОСТА

Вскоре Techland быстро пошла в рост. Студия сделала несколько неплохих гоночных игр. Однако наибольшую известность ей принесла вестерн-серия Call of Juarez, издаваемая Ubisoft. Движок Chrome дорос до четвертой версии и стал мультиплатформенным. Были и неудачи – студии пришлось заморозить разработку шутеров Warhound и Chrome 2, поскольку интерес к ним со стороны издателей был не особо высок. Сейчас Techland трудится над шутерами Dead Island и Call of Juarez: The Cartel.

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

100%*

* отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.

Польское государство существует с 966 года.

РЕЧЬ ПОСПОЛИТАЯ

Польша (или, если говорить правильно, – Республика Польша) – страна в Центральной Европе, с общей территорией в 312 679 квадратных километров. По размерам она 69-я в мире, а по численности населения – 33-я. В стране живет приблизнтельно 38 миллионов 192 тысячи человек. Здесь располагаются несколько весьма успешных игровых студий: People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm), CD Projekt («Ведьмак»), City Interactive (Sniper: Ghost Warrior) и Techland.

Впервые город упомянут в летописях в 1000 году.

ГОРОД НА РЕКЕ

Вроцлав (до 1945 года – Бреслау, а русские его долгое время величали Бреславлем) – один из старейших и крупнейших городов Польши. Расположен он на обоих берегах реки Одра. В городе больше 200 мостов. Согласно данным переписи 2009 года, во Вроцлаве проживают 632 тысячи 240 человек. Родом из этого города знаменитый шахматист Адольф Андерсен и певица Анна Герман, которую ваши мамы и бабушки любят за песню «Один раз в год сады цветут…».

В красивом, уютном городе и работается с душой.

РАБОТАЙТЕ В ВРОЦЛАВЕ!

Компания Techland динамично развивается. С 2008 года у нее три офиса: во Вроцлаве, Острув-Велькопольски и Варшаве. Варшавский филиал недавно доделал гоночную аркаду nail'd. Однако штаб-квартнра Techland расположена во Вроцлаве. Сейчас в штате компании числится больше 200 сотрудников, причем, 170 их них заняты непосредственно созданием нгр. Во Вроцлаве же работает команда, постоянно совершенствующая двнжок Chrome.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О ЗАПРЕТАХ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

В Китае геймерам запрещено регистрироваться в MMO-играх не под своим реальным именем. А игрокам, не достигшим 18 лет, не разрешается пользоваться виртуальными деньгами. ■

2

В Германии запрещено показывать в играх свастику. Если издатель не замажет хотя бы один символ в локализированной версии, игру запретят к продаже. Так случилось с Wolfenstein и Silent Hunter 5. ■

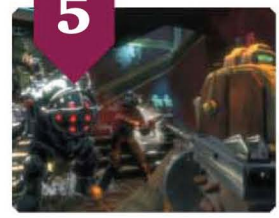
3

Депутат Государственной думы России Валерий Селезнев потребовал запретить шутер Call of Duty: Modern Warfare 2 в России, заявив, что игра является открытой пропагандой насилия, жестокости и экстремизма. ■

4

Эротические сцены в Mass Effect вызвали большой шум. В Сингапуре эта ролевая игра даже попала под запрет. К счастью, недолгий – Mass Effect с новым рейтингом допустили на местный рынок. ■

5



Осенью 2007 года разработчикам Valve запретили играть в BioShock! Ребята доделывали The Orange Box, и глава студии Гейб Ньюэлл велел не отвлекаться. Он обещал после релиза раздать всем BioShock бесплатно. ■

6

В KHP запретили стратегию Hearts of Iron (у нас – «День победы»). На игровой карте Маньчжурия и Тибет показаны суверенными государствами, а Китай испокон веков считает их своей территорией. ■

7

В Японии за нарушение закона об авторских правах был арестован администратор сайта Game Online. В этой стране запрещено размещать скриншоты без разрешения правовладельцев. На таком «проступке» и попался бедняга. ■

8

Арнольд Шварценеггер, в бытность губернатором Калифорнии, подписал законопроект, запрещающий продажу жестоких игр лицам, не достигшим 18 лет. Билль отменили через суд как антиконституционный. ■

9

Корейский рейтингующий совет KMRB предупредил западных разработчиков: все игры, где северные корейцы изображены «плохими парнями» (вроде Splinter Cell: Chaos Theory), будут запрещены к продаже. ■

10

В тюрьме штата Миссури заключенным запретили играть в жестокие игры. Решение было принято после визита журналиста, который ужаснулся тому, что зэки отчаянно рубились в Grand Theft Auto 3 и Hitman. ■

RAZER

Imperator™

ergonomic laser gaming mouse

КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ.
КАСТОМИЗАЦИЯ.

• Игровая мышь с эргономичной формой для правшей

• 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G • Регулируемое положение боковых кнопок

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600dpi

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Автор:
Алексей Чкалов

НОВЫЙ ХИТ

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ RUNAWAY

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Next BIG Thing
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pendulo Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** thenextbig-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2011

По-видимому, дух замечательной серии Runaway переживет не одно жанровое поколение: совсем скоро на прилавки магазинов отправится еще одна испанская игра по мотивам знаменитого юмористического пиксел-хантинга. В новом квесте от старых мастеров из Pendulo Studios игроку предстоит спаивать одноглазых дроидов, путешествовать в телепортационном саркофаге и распутывать интриги вокруг хоррор-кинопроизводства Америки эпохи 50-х.

Предрелизная версия The Next BIG Thing выглядит как добротное вступление к увлекательному нарисованому приключению. На этот раз испанцы не рубят с сюжетного плеча и в кои-то веки предлагают нам подобие голливудского детектива. За первые 10 минут игры завязка несколько раз перескакивает со страницы на страницу, один из двух главгероев таинственно исчезает, и выясняется, что практически вся виртуальная труппа в проекте представлена самыми настоящими монстрами – востребованными актерами доминирующей в стране студии фильмов-ужасов MKO Pictures. К владельцу последней, усатому человеку-игуане Вильяму ФитцРэндольфу, бульварная газетенка подсылает на вечеринку двух репортеров, чтобы с их помощью взять интервью у каждого именитого гостя да покопаться в грязном белье хозяина в надежде слепить сенсационный репортаж. Протагонистов двое, и их взаимоотношения, мягко говоря, сложны. В прошлом весьма удачный спортивный журналист Дэн Мюррэй ныне испытывает большую тягу к своей фляжке, нежели к работе; его напарница – Лиз Аллер напротив, полна энтузиазма и пергидроли в волосах, что довольно быстро заводит ее в предсказуемый переплет. Эксцентричная девушка пропадает ночью в кладовке мрачного особняка хозяина бала, рисуя тем самым очертания основной сюжетной арки. С приклеенной серьезностью и бейсбольной битой в багажнике любимого

ВАМ ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ ДЭН: ОДАРЕННЫЙ, НО ЛЕНИВЫЙ ЖУРНАЛИСТ. ОН – МУЖЕСТВЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК И ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЙ СЕРДЦЕЕД. ТОЛЬКО ДВЕ ВЕЩИ ИМЕЮТ ЗНАЧЕНИЕ В ЕГО ГЛАЗАХ: КРАСОТКИ И СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ.

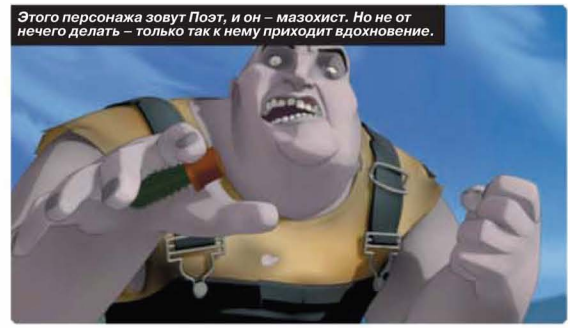
PENDULA STUDIOS.

В особняке киномагната. За пять минут до исчезновения.

Пес (да-да, именно пес) Тобби здорово поможет Дэну в свое время.

Дэн на фоне саркофага-телепорта, играющего на ранних этапах игры ключевую роль.

Вильям ФитцРэндольф. Глава студии MKO Pictures и просто подозрительный тип.


Этого персонажа зовут Поэт, и он – мазохист. Но не от нечего делать – только так к нему приходит вдохновение.

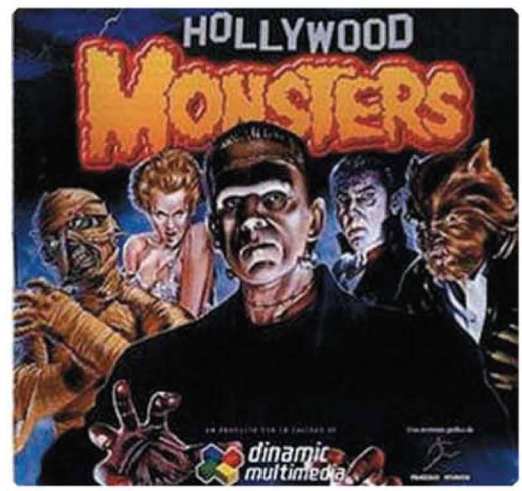
Удобная глобальная квестовая схема подскажет, в каком направлении нужно двигаться сюжетно.

НЕЗАМЕЧЕННЫЙ ПРАКТИЧЕСКИ НИКЕМ В 1997-М ПРОЕКТ НЕ ДАВАЛ ПОКОЯ PENDULO STUDIOS ВСЕ ЭТИ ГОДЫ: ИМ ОЧЕНЬ ХОТЕЛОСЬ ПОЛНОЦЕННО ВОПЛОТИТЬ ЭТУ ИГРОВУЮ ИДЕЮ В ЖИЗНЬ.

«мустанга», Дэн Мюррэй отправляется на поиски коллеги. Кажется, на всю оставшуюся игру.

О БЕЙСБОЛЕ И КУРСОРЕ

Настоящее приключение стартует ярким утром, утопая в юморе и неизменно первоклассной работе художников. Дэну предстоит опросить каждого монстра в округе, довольно оригинальным способом положить на стол начальства заявление об уходе и сознательно уронить свою мораль ниже социального плинтуса в обмен на помощь чокнутого ученого-мухи в расследовании. Довольно быстро выясняется, что Лиз зачем-то понадобилась подозрительно красивой жрице Египетской пирамиды-киностудии на другом конце страны. Чтобы заполучить этот поисковый вектор, требуется меньше часа заниматься point'n'click-ингом по активным точкам на экране в окрестностях усадьбы и прилегающего куска побережья, и решить несколько элементарных головоломок. Видно, что логические задачи здесь – не самоцель; гораздо больший упор разработчики делают на создание интересной и ладно скроенной истории. Исчезновение Лиз, выступающее в качестве сюжетной затравки, очень скоро выветривается из головы, и внимание зрителя переключается на Дэна: репортер прилично выписан сценаристами и художниками, держится с игровым монструозным бестиарием на короткой ноге и отпускает качественные шуточки про любимый бейсбол. С внешним инструментарием по получению удовольствия от игры у TNBT также все хорошо: на месте внятный инвентарь, отзывчивый на событийные пиктограммы игры курсор и приятный юмор. Пока сложно сказать, насколько большим будет мир TNBT, но то обстоятельство, что Дэна определенно занесет на «восточное» крыло Голливуда, а также три пункта назначения, выскакивающие при нажатии на автомобиль репортера, несколько раздвигают в представлении территориальные рамки проекта. А еще очень обнадеживает (если это в настоящем случае вообще уместно) бесконечный кредит доверия Pendulo Studios от квестоманов всего мира: имея в качестве духовного предшественника серию Runaway, у «Нового хита» есть все шансы стать доступным подарком этой весной для всех ценителей жанра. Даже не особо важно, как сюжетно и геймплейно разовьется история Дэна Мюррея после релиза игры: уже сейчас с уверенностью можно заключить, что благодаря неповторимому почерку испанцев нас ждет интересное и большое приключение – а бесстыдное название проекта обязательно себя же и оправдает. ■



Испанцы признаются, что идею создания The Next BIG Thing они вынашивали почти 13 лет – именно столько прошло со дня релиза их адвенчуры Hollywood Monsters. Оттуда в TNBT перекочевали протагонисты репортеры, монстры и, собственно, сам Голливуд. Незамеченный практически никем в 1997-м проект не давал покоя Pendulo Studios все эти годы: им очень хотелось полноценно воплотить эту игровую идею в жизнь. По словам разработчиков, они придумали серию Runaway, попросту потому, что им недоставало времени и ресурсов, чтобы поработать над желаемой тематикой.

Авторы:
Александр Трифонов, Дмитрий Рубанов

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
- **ИНТЕРНЕТ:** www.brinkthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 мая 2011 года

BRINK

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ ПЛАВУЧЕГО ГОРОДА

Что будет, если закрыть несколько совершенно нормальных граждан демократического государства в одном здании и разделить между ними роли заключенных и надзирателей? Прошлогодний фильм Пола Шойринга «Эксперимент» показал, что очень скоро дело дойдет до безумия, резни и прочих безобразий. Что будет, если поместить в похожие условия десятки тысяч человек? Как раз про это в мае расскажет новый многопользовательский шутер Brink.

Бюрократы уже присвоили Brink рейтинг «16+». Морей и океанов кровищи на скриншотах, тем не менее, не видно. Если взять лупу, то можно найти от силы несколько капель.

Время для релиза Brink, кстати, выбрано весьма удачно. В жанре сейчас полнейшее затишье. Team Fortress 2 и Left 4 Dead 2 давно надоели, в Monday Night Combat маловато контента для серьезной конкуренции, а до Battlefield 3 еще много месяцев. Если Splash Damage все сделает правильно и аккуратно, то Brink вполне может стать настоящим мультиплеерным блокбастером.

ПОНАПЛЫЛИ!

Завязка Brink, повторимся, в общих чертах повторяет фабулу «Эксперимента», только масштаб ощутимо возрос. Вместо тюрьмы – огромный плавучий город Ковчег. Вместо заключенных и надзирателей – полиция и повстанцы.

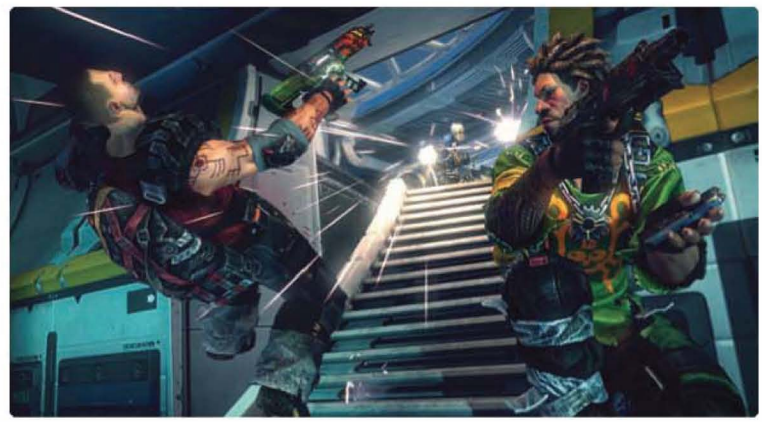
Когда-то Ковчег был одновременно идеальной лабораторией для лучших ученых мира и шикарным курортом для богачей. Со временем ситуация изменилась. Землю постигла печальная участь – растаяли ледники, из-за чего прилично поднялся уровень мирового океана. Немногие выжившие устремились на поиски спасительного города на воде. Основатели Ковчега неохотно, но все-таки приняли беженцев. Гостям с материка выделили целый район – огромную свалку грузовых контейнеров. Затем ситуация начала выходить из-под контроля. Жители Ковчега вцепились друг другу в глотки и разделились на две группировки – охрану и сопротивление. Первые поклялись любой ценой сохранить стабильность и порядок в городе, вторые – сместить зажравшуюся власть и двинуться на поиски суши. Разработчики готовят для игроков сразу две одиночные кампании – за охрану и за сопротивление. Обещается обилие роликов, диалогов, сюжета и смысла.

КОМАНДА «ОХРАНА»

В Brink нет ярко выраженных «плохих» и «хороших». Просто каждая из команд свято верит в собственную правоту и ни за какие коврижки не собирается идти на компромисс. Охрана властвует на Ковчеге со времен его спуска на воду, когда комплекс еще исправно выполнял функции курорта и научной станции. После подъема уровня воды поток прибывающих на Ковчег беженцев значительно возрос и начались беспорядки. Появилась необходимость в полиции. К началу событий игры Охрана в Brink – хорошо вооруженная сила, подавляющая мятежи и защищающая остатки ресурсов.

BRINK – НАЧАЛО НОВОГО СЕРИАЛА. ИГРОКИ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАХОТЯТ ВЕРНУТЬСЯ В ЭТУ ВСЕЛЕННУЮ. И У НАС УЖЕ ЕСТЬ ПЛАНЫ НАСЧЕТ ПРОДОЛЖЕНИЙ.

РИЧАРД ХЭМ, ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР SPLASH DAMAGE.



Здесь мы видим практическое применение идей Mirror's Edge. Скоростное преодоление препятствий – важная часть геймплея.

Баллон с газом напоминает, что даже если вас съели, то у вас есть как минимум два выхода из ситуации.

На презентации в Лондоне, которую мы посетили, показывали начало кампании за охранников – и, судя по вступительным сценкам, со сценарием и колоритными персонажами тут все будет хорошо. При этом, например, на старте одной из миссий стражам правопорядка сообщают, что повстанцы захватили биологическое оружие, а при прохождении того же уровня члены сопротивления пытаются отбить у «секьюрти» ценную вакцину – и разработчики намеренно не сообщают, кто же прав.

По словам главного сценариста, в Splash Damage собираются всерьез бороться со стереотипом, что многопользовательским шутерам сюжет вообще без надобности – и заодно добавить возможность проходить кампанию вместе с друзьями, персонажи которых будут показываться в сценках на движке вместе с вашим героем. Механизм совместной игры настроен при этом таким образом, что разделения на разные режимы нет в принципе: вот вы проходите один из уровней в одиночку, но в это время в онлайне появляется ваш товарищ. Он на лету подсоединяется к вашей сессии и замещает одного из ботов – причем на любой стороне конфликта, а если вдруг у него зазвонит телефон или придется покинуть матч по другой причине, ИИ вновь займет его место. Ну а когда друзей в онлайне наберется человек 16, то ваше «однопользовательское» прохождение вдруг превратится в жестокое сетевое побоище, и все это без необходимости настраивать какой-то отдельный сервер или начинать новую сессию.

В игре будет немного техники вроде дронов и турелей. Подробностей, правда, мало.

Таким образом, разработчики надеются полностью стереть границу между разными режимами: на их взгляд, в нынешних блокбастерах одна из главных проблем – совершенно различный игровой опыт в сингле и мультиплеере. Вот вы пробежали за несколько часов кампанию последней Call of Duty, насладившись взрывами и ощущением собственного геройства… но стоит только сунуться в онлайн, как об вас вытирают ноги опытные игроки. Навыки же (ваши собственные, про персонажа поговорим позже), полученные при прохождении сюжетной части Brink, ничем не хуже заработанных после долгих часов в сетевых матчах.

ТАКИЕ РАЗНЫЕ

Внешне Brink напоминает сильно повзрослевшую Team Fortress 2. Серьезные и иногда мрачные локации, правдоподобное оружие, реалистичное освещение и тени – вроде бы никаких признаков легкомысленности игры. Но это только пока в кадре не появляются карикатурные и феноменально детализированные физиономии действующих лиц. Ближайший аналог по стилю – не слишком удачная The Club.

В Brink обещан мощный инструментарий для создания собственного персонажа. Создатели уверяют, что встретить двух одинаковых героев на одной карте будет даже сложнее, чем поймать на мотыль большую белую акулу в устье Волги в день весеннего равноденствия. Основной параметр, определяющий внешность, – архетип, этакая заготовка. Исходя из архетипа, можно будет менять остальные параметры – телосложение, прическу, голос и другие. Кроме того, в игру обещают включить немыслимое количество одежды и татуировок. Team Fortress 2 со своими шапками завистливо смотрит исподлобья; да

что там рассказывать, полюбуйтесь лучше на скриншоты. Помимо внешности, архетип влияет и на возможности героя. У «тяжеловесов» крепче здоровье и есть возможность таскать сразу две большие пушки (например, миниган и гранатомет), но скорость передвижения черепашья, и ловкости хватает только чтобы перебраться через небольшой забор. «Дохляки» же гибнут от пары попаданий и могут поднять разве что пистолет и снайперку, зато в преодолении препятствий им нет равных.

ПОВЫШЕННАЯ ПРЫГУЧЕСТЬ

Дело в том, что еще одна ключевая особенность Brink – система преодоления препятствий S.M.A.R.T. Эта штука здорово упрощает жизнь простого охранника или сопротивленца: достаточно нажать одну кнопку, и герой заберется на уступ или прыгнет на соседний контейнер, пробежит по стене или выполнит эффектный подкат, все в зависимости от расположения на уровне. Иногда предоставляется возможность какого-никакого выбора: если впереди большая труба, мы включаем S.M.A.R.T. и... если не предпринимать никаких действий, то герой перепрыгнет препятствие. Если же зажать клавишу «вниз» – проскользит под трубой. Таким образом, акробатика в игре очень зрелищная и разнообразная, но при этом любые проблемы решает единственная клавиша – забудьте кошмарные прыжки в Mirror's Edge.

Благодаря этому динамика матчей меняется кардинально: на уровнях просто не бывает какого-то узкого прохода, где можно поджидать вражескую команду, противник может появиться откуда угодно. Фланговые охваты приобретают новое значение, а уж сколько укромных нычек появляется для снайперов на верхних этажах! Но, как уже говорилось, в полной мере систему смогут оценить только игроки, играющие «задохликами», и, в ограниченном объеме, «средним» архетипом. Для «крепышей» же порой закры-

Назаднем плане – элитный район Ковчега. Поразительный контраст с остальной частью плавучего города.

КОМАНДА «СОПРОТИВЛЕНИЕ»

Основу сопротивления составляют люди, прибывшие на Ковчег после затопления суши. Коренные жители города предоставили беженцам жилье и небольшой паек, в обмен на согласие выполнять опасную черновую работу. Поначалу такое положение вещей всех устраивало, но со временем ресурсы начали иссякать, а условия становились только хуже. Эмигрантам захотелось больше прав и демократии. Мирные протесты с лозунгами «Заводы – рабочим!» быстро переросли в ожесточенные стычки с Охраной.

ЕСЛИ SPLASH DAMAGE ВСЕ СДЕЛАЕТ ПРАВИЛЬНО И АККУРАТНО, ТО BRINK ВПОЛНЕ МОЖЕТ СТАТЬ НАСТОЯЩИМ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫМ БЛОКБАСТЕРОМ.

Господин полицейский. Он придет и молча поправит все. С марта во всех городах России.

ты целые маршруты и участки уровней, куда они попросту не могут забраться.

МУКИ ВЫБОРА

В игре будет доступно четыре общих для обеих фракций класса – менять их разрешается прямо посреди сражения с помощью специальных терминалов (их сперва еще нужно захватить, и там же можно сменить вооружение и запастись патронами). Солдаты, как им и полагается, – основная ударная сила. Шустро бегают, забрасывают противников гранатами, постреливают из автоматов. Инженеры строят турели, чинят оборудование и обеспечивают обороноспособность базы. Медик лечит и увеличивает урон бойцов. Ну а шпион умеет становиться невидимым, что дает огромный простор для пакостей в тылу врага. Но главное, только определенный класс способен выполнять важные задания, щедро разбросанные по уровням: взорвать дверь, взломать компьютер и так далее. Из Enemy Territory: Quake Wars унаследована система динамически меняющихся целей: доставить посылку на вражескую базу, сопроводить дрона или просто сменить класс, если на поле боя бегает слишком много шпионов, – лишь самые тривиальные миссии.

Та пара карт (особенно вторая, где нужно взять штурмом тюрьму и сопроводить освобожденного узника до точки эвакуации), что показывали нам в Лондоне, больше всего напоминает режим Assault из оригинальной Unreal Tournament: одна сторона нападает, другая защищается, если рубеж пал, то нужно удержать следующий – и так пока не истечет время матча. За выполнение заданий, убийство врагов и просто нанесение им урона персонажам начисляется опыт, а при получении нового уровня можно вкладывать очки развития в любой из классов, открывая новые умения и вооружение.

ЗА ГРАНЬЮ

На что обращают внимание разработчики, так это на важность командной игры: выдача патронов напарникам или их воскрешение приносит гораздо больше опыта, чем набивание фрагов; как они заявляют, вы вообще можете прокачаться до максимального уровня, ни разу никого не убив. Делается это, прежде всего, для облегчения жизни новичкам: им необязательно бить белку в глаз, чтобы приносить пользу товарищам. Но и опытным игрокам приятно будет играть в нормальной команде, отдельные члены которой не стремятся набрать больше всех фрагов, забивая на условия победы (мы все это проходили, ведь правда): число убийств даже не выводится табличкой после окончания матча, чтобы не давать лишнего повода.

При всем при том, Brink принесет немало радости хардкорным бойцам. Ролевая система разветвленная и разнообразная, оружия десятки разновидностей (а уж как оно бабахает – ммм) и все оно поддается улучшению, планируется детальная система кланов и их рейтингов. Если захочется совсем экстремальных ощущений – пожалуйста, настраивайте собственный сервер с ограниченным числом респаунов и включенной стрельбой по своим.

Хочется верить: если Splash Damage все сделает правильно и аккуратно, то Brink вполне может стать настоящим мультиплеерным блокбастером. ■

Обратите внимание, что на скриншотах герой никогда не находится в одиночестве: Brink – командная игра!

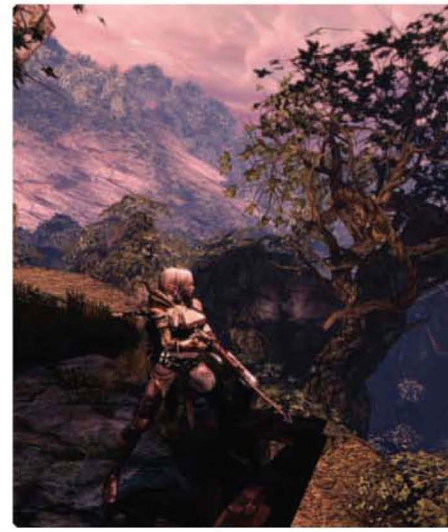
Splash Damage проделала титаническую работу над анимацией. Персонажи из Brink – полная противоположность деревянным истуканам из Quake Wars.

Игровые уровни пока ничем особенным не выделяются, зато персонажи и оружие прорисованы просто великолепно.

НИЧЕГО, КРОМЕ МУЛЬТИПЛЕЕРА

Splash Damage официально существует с мая 2001 года. До этого основной костяк будущей студии занимался созданием модов для Quake 3 и других игр, ориентированных на мультиплеер. Талантливых энтузиастов заметили боссы id и привлекли их к полировке многопользовательской части основных своих проектов (Return to Castle Wolfenstein, Wolfenstein: Enemy Territory, Doom 3). В 2007 году Enemy Territory: Quake Wars стала первой сольной игрой Splash Damage. Участие id ограничилось консультированием и мегатекстурой от Джона Кармака.

Автор:
Александр Трифонов



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

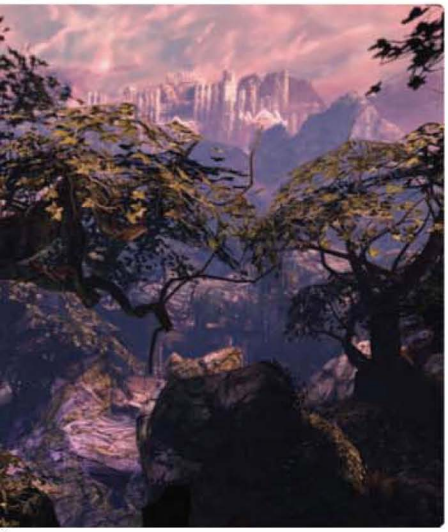
ДАЙ РУКУ МНЕ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Inxile Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.hunted-thegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2011 года

В свое время появление Inxile Entertainment во главе с легендой индустрии Брайаном Фарго (основавшим когда-то Interplay) вызвало сдержанный интерес публики: конечно, золотые годы знаменитой компании остались в далеком прошлом, но все же именно этот человек создал такие ролевые шедевры, как сериал The Bard's Tale и Wasteland, и вообще вложил немало сил в популяризацию жанра. Любопытство только усилилось, когда новоявленная студия объявила название своего первого проекта: The Bard's Tale!

Радость поклонников RPG «старой школы», впрочем, была недолгой: игру с оригиналом 1982 года выпуска связывало одно лишь название, а сама она представляла собой весьма посредственный ролевой экшн с плохонькой графикой. Единственное, ради чего стоило проходить новую «Историю барда» – невероятно смешные диалоги и сценки, пародирующие всевозможные штампы как ролевого жанра, так и фэнтези в целом. После этого студия пропала с радаров и некоторое время занималась флэш-игрушками. Но, как оказывается, последние пару лет разработчики вовсю трудились над фэнтезийным экшном Hunted: The Demon's Forge, анонсированным на прошлой E3. А на прошедшей в феврале презентации в Лондоне нам дали пройти начальные уровни игры и опробовать совместный режим – главную особенность проекта.

Интересно получается, но до сих пор нам в основном предлагали кооператив с огнестрельным оружием: Gears ofWar, Kane and Lynch, Resident Evil 5, Borderlands, последняя игра про Лару Крофт... За что обделяют фэнтези, непонятно – ведь создатели недавней Magicka наглядно показали, насколько весело истреблять гоблинов вместе. В Hunted героев только два вместо четырех, но это с лихвой искупается проработанностью их характеров. Знакомьтесь: покрытый шрамами ветеран Кэддок, вечно недовольный всем на свете, и саркастичная эльфийка Элара, больше всего на свете любящая подкалывать угрюмого напарника. И деньги, конечно – эта парочка не какие-то там борцы за справедливость, а опытные наемники, за соответствующую плату гото-



вые взяться за любое дельце.
Но на этот раз сладкая парочка вляпалась во что-то более серьезное, чем рядовая грязная работа: таинственная незнакомка (озвученная – сюрприз-сюрприз, Люси Лоулесс, которая сыграла Зену – королеву воинов) с недюжинными магическими способностями сперва является Кэддоку во снах, а затем появляется и наяву. Представившись дочкой мэра города, осажденного темными силами, она отправляет наемников на помощь к своему отцу, обещая неслыханные богатства в награду. Но, само собой, простым истреблением нечисти в окрестностях все не ограничится…
Разработчики сразу открещиваются от сравнений с The Bard's Tale: та мол, была чистой воды комедией, а Hunted – «темное фэнтези», на манер Warhammer или Dragon Age. Конечно, перебранкам персонажей уделено немало экранного времени, да и подшутить друг над другом они не прочь («Я и не думала, что от кого-то может смердить больше, чем от тебя», – говорит Элара напарнику при встрече со зловонным чудищем), но тон повествования все равно остается серьезным. Горят деревни, людей убивают или превращают в монстров, в глубоких подземельях творятся чудовищные ритуалы…
Насколько герои отличаются характером, настолько же разнятся их способности. Хотя каждый может использовать оружие ближнего и дальнего боя, Кэддок в окружении врагов чувствует себя гораздо увереннее, чем хрупкая эльфийка. Ее задача – засыпать противников издалека стрелами (кроме обычных, есть еще, например, замораживающие и зажигательные), раскидывать ловушки, оживить товарища, если тот не справится с наседающими тварями. Кроме того, герои умеют проводить совместные атаки, наносящие гораздо больше урона, и некоторые двери можно открыть только вдвоем. Не обойдется и без особых событий: обрушить колонну на здоровенного демона способен только воин, а меткость Элары пригодится, когда нужно поджечь какой-нибудь светильник и активировать тем самым подъемный мост.
Честно говоря, без координации усилий Hunted – довольно сложная игра. На презентации мы с коллегой-журналистом смогли пройти небольшой отрывок в какой-то заброшенной деревне лишь с четвертой попытки, да и то в процессе потратили все целебные зелья и запас маны. В одиночной кампании вторым персонажем управляет ИИ, и на начальных уровнях, по крайней мере, помощь его была ощутимой. У сопрохождения вообще есть весомый плюс: ведь развитием героев вы управляете сами. Ролевая составляющая в игре не сказать чтобы сильна, но по ходу действия вы будете находить особые кристаллы, которые можно тратить на покупку новых способностей и заклинаний. У эльфийки это уже упомянутые стрелы разных видов, у Кэддока – всевозможные удары, усиление атаки и так далее. Плюс оба могут изучать магию разных школ: особо сложные сражения иначе как без заклятий массового поражения просто не пройдешь. Ну и, само собой, не обойдется без замены оружия с доспехами, разбросанных по уровням (или спрятанных в тайниках).
Самое интересное, что для совместной игры вовсе необязательно начинать прохождение заново: в специальном лобби вы сможете найти себе товарища с Кэддоком или Эларой подходящего уровня и пройти следующую главу вместе с ним. А потом – вновь обратиться к помощи бота.

ПЕРСОНАЛИИ

Брайан Фарго сейчас руководит всей компанией, а вот непосредственно разработкой управляет другой ветеран индустрии – Макс Кауфман (на фото слева). В интервью он рассказал нам, что когда-то работал арт-директором на скандально известных проектах *Redneck Rampage* и *Kingpin: Life of Crime*, которые издавала Interplay. Мэтт Файндли (справа) – еще один выходец из Interplay, руководивший в ней внутренними студиями. В данный момент он занимает пост президента Inxile.

Если Эларе пришлось взять в руки меч – значит, вы что-то неправильно делаете.

РАЗРАБОТЧИКИ СРАЗУ ОТКРЕЩИВАЮТСЯ ОТ СРАВНЕНИЙ С THE BARD'S TALE: ТА МОЛ, БЫЛА ЧИСТОЙ ВОДЫ КОМЕДИЕЙ, А HUNTED – «ТЕМНОЕ ФЭНТЕЗИ», НА МАНЕР WARHAMMER.

Иногда случается найти магическое оружие, например, замораживающий врагов топор. Жаль только, число «зарядов» ограничено.

Разработчики шутят, что за основу они брали онлайновые службы знакомств: в поисках напарника вы можете узнать множество дополнительной информации, например, каким героем он предпочитает играть, какие заклинания и умения применяет чаще всего и так далее. Наконец, нам обещают еще и отдельный конструктор уровней, где можно будет творить собственные подземелья. Видимо, ими можно будет обмениваться с другими пользователями, но подробности разработчики пока что не раскрывают.

Хотя Hunted выходит уже довольно скоро, некоторые моменты вызывают серьезное сомнение. Если уже упомянутая высокая сложность – дело вкуса, то довольно посредственная графика вряд ли сильно улучшится до релиза. Модели даже главных героев угловаты, анимация ударов так себе, удручает и камера, норовящая спрятать происходящее с персонажем за какой-нибудь колонной или забором (а ведь полупрозрачные стены в экшнах придумали еще в 90-х). Кроме того, только на консолях поддерживается сплит-скрин – версию для PC, по понятным причинам, обделили.

Как бы то ни было, по сравнению с The Bard's Tale студия демонстрирует заметный прогресс: в ее новой игре можно получать удовольствие не только от сюжетных сценок, но и непосредственно от процесса. Циничные герои, обилие крови, небезынтересная совместная механика – добро пожаловать назад, Inxile! ■

CRYSIS 2
16
В ПРОДАЖЕ
С 24 МАРТА
Нью-Йорк, 2023
Пришельцы вторглись на Землю и собираются уничтожить человеческую расу
Чтобы одержать победу, вам надо быть сильным, быстрым, незаметным
CRYSIS 2
БУДЬ ОРУЖИЕМ
OFF DUTY
H33
БУДЬ СИЛЬНЫМ
ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ПУЛЬ И СУПЕРСИЛА, СМЕТАЮЩАЯ ВСЁ НА СВОЕМ ПУТИ
БУДЬ БЫСТРЫМ
БЕГИ, ПРЫГАЙ, ВЗБИРАЙСЯ, СКОЛЬЗИ И СТРЕЛЯЙ В ДВИЖЕНИИ
БУДЬ НЕЗАМЕТНЫМ
ОЦЕНИВАЙ И АДАПТИРУЙСЯ К ТАКТИКЕ ВРАГА ДЛЯ МОЛНИЕНОСНЫХ АТАК, СТРЕЛЬБЫ ИЗ УКРЫТИЯ И СКРЫТЫХ УБИЙСТВ
СРАЖАЙСЯ С ДРУЗЬЯМИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ
CRYSIS.EA.COM
16
www.pegi.info
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
EA STORE
CRYTEK
© 2011 Crytek GmbH. Все права сохранены. Crytek, Crysis и CryENGINE — зарегистрированные товарные знаки Crytek GmbH в США и/или других странах. EA и логотип EA — товарные знаки или зарегистрированные товарные знаки Electronic Arts Inc. Все права сохранены. "PlayStation", "PS3" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии корпорации Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев.
РЕКЛАМА

ЖАНР:
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ:
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК:
Bethesda Softworks
ИНТЕРНЕТ:
www.elderscrolls.com
ДАТА ВЫХОДА:
11 ноября 2011

Автор:
Кирилл Перевозчиков

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ПРОДОЛЖЕНИЕ ВАЖНОЙ RPG-САГИ

СЕРИАЛ THE ELDER SCROLLS – ЭТО МИЛЛИОНЫ ПРОДАННЫХ КОПИЙ, РЕГУЛЯРНЫЕ ПЕРЕИЗДАНИЯ В ОФОРМЛЕНИИ «GAME OF THEYEAR EDITION», СОВЕРШЕННО НЕОБЪЯТНОЕ СООБЩЕСТВО ФАНАТОВ, КОТОРЫЕ РЕГУЛЯРНО ВЫПУСКАЮТ МОДИФИКАЦИИ, ПОЛНОСТЬЮ МЕНЯЮЩИЕ ИГРОВОЙ МИР, ТЕКСТУРЫ, ДОБАВЛЯЮЩИЕ ОРУЖИЕ, КВЕСТЫ – ВСЕГО НЕ ПЕРЕЧИСЛИТЬ. МОЖНО ПО-РАЗНОМУ ОТНОСИТЬСЯ К ПОСЛЕДНЕЙ ИГРЕ СЕРИИ, OBLIVION, НО ЛИЧНО У НАС ДО СИХ ПОР ПРИМЕРНО РАЗ В ГОД СЛУЧАЕТСЯ «СИНДРОМ ELDER SCROLLS»: ДОСТАТЬ С ПОЛКИ ДИСК, СКАЧАТЬ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ МОДИФИКАЦИИ И УБЕЖАТЬ В ЛЕСА ОХОТИТЬСЯ НА ВИРТУАЛЬНЫХ ОЛЕНЕЙ.

Еще со времен великой Morrowind серия The Elder Scrolls отличалась от других ролевых игр одной важной особенностью: в этом мире хотелось *жить*, как ни в каком другом. Разработчикам из Bethesda Softworks удавалось раз за разом создавать максимально насыщенные всевозможными историями миры: по традиции основная сюжетная линия занимала около 30% от общей продолжительности игры – настолько необъятными были в The Elders Scrolls дополнительные квесты. Именно The Elder Scrolls мы обязаны тем, что Fallout 3 вышла такой, гм, удачной игрой – от Oblivion ей достался не только движок, но и талантливый разработчик с огромным опытом по созданию Open-World RPG. И теперь, когда анонсирован The Elders Scrolls V: Skyrim, остается только задержать дыхание и ждать пятого пришествия – нет никаких сомнений в том, что нас ждет нечто грандиозное.

КРОВЬ КОРОЛЕЙ

Действие игры будет происходить в новом регионе Тамриэля, провинции Скайрим, населенной в основном расой Нордов. После событий Oblivion прошло двести лет – и Скайрим раздирает гражданская война между сепаратистами, желающими отсоединиться от разваливающейся Империи, и, соответственно, противниками таких радикальных перемен. Успокоить их некому: императорский трон уже много лет пустует – последний император не оставил наследника – а орден Клинков постепенно распался, лишившись надобности защищать своего монарха.

Теперь магию и меч можно будет комбинировать более эффективно.

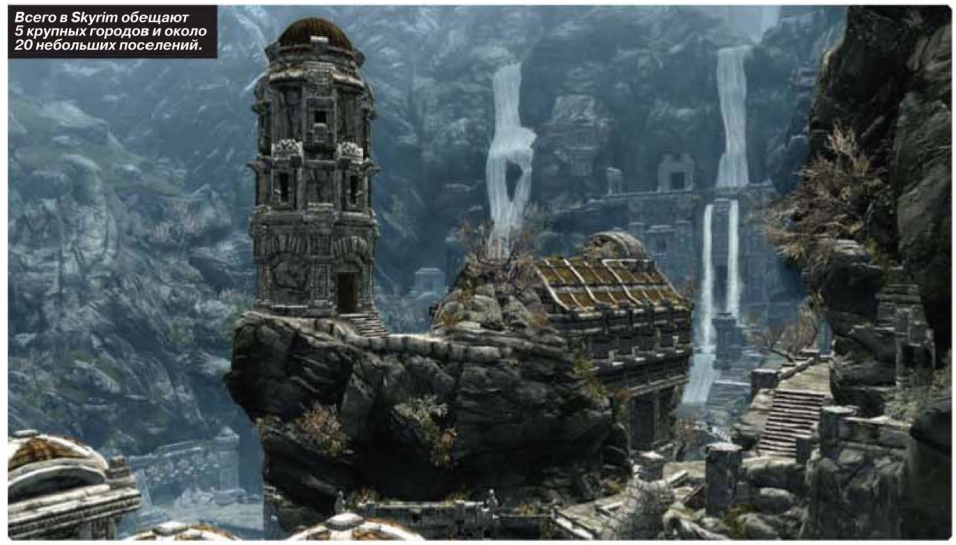
Наконец-то NPC стали похожи на живых людей!

Гражданская война начинается после убийства короля Скайрима (наместника императора в этой провинции) и, по легенде, является последним пунктом пророчества Древних Свитков, которое предвещает возвращение Альдуина – бога разрушения и, по совместительству, гигантского огнедышащего дракона.

Главный герой традиционно приходит в себя в тюрьме – детали чудесного освобождения разработчики пока скрывают, однако судя по просочившейся в Сеть информации, нашего персонажа спасут за секунду до публичной казни. Со временем он, конечно, узнает, что древнее пророче-

ОГРАНИЧЕНИЯ УРОВНЕЙ БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ. КАЧАТЬСЯ ТЕПЕРЬ МОЖНО ПРАКТИЧЕСКИ БЕСКОНЕЧНО.

ство вот-вот сбудется и что только он в силах остановить пришествие Альдуина. Дело в том, что протагонист Skyrim принадлежит к древнему роду Драконорожденных (Dragonborn), последними представителями которого была династия Септимов, прерванная в ходе событий The Elder Scrolls IV: Oblivion. Именно поэтому главного героя берется сопровождать и обучать Эсберн, один из последних представителей ордена Клинков, – оказывается, эта организация с древних времен взяла на себя обязанность защищать не только королевскую кровь, но и всех Драконорожденных. Эсберн будет исполнять в игре роль Кая Кассадеса из Morrowind – именно он будет вашим первым наставником, и одним из начальных заданий станет изучение техники Драконьих криков.



Всего в Skyrim обещают 5 крупных городов и около 20 небольших поселений.

БЛАГИМ МАТОМ

Драконьи крики – важный элемент Skyrim. Специально для них Bethesda придумали драконий язык, алфавит из 34 разных символов, отдельные грамматические и синтаксические правила, а также полноценный словарный запас. Всего таких криков в игре будет двадцать, каждый придется разучивать, находя стены, испещренные драконьими письменами, а также убивая драконов-предвестников Альдуина, которые начинают появляться в отдаленных уголках Скайрима, со временем открыто нападая на города и поселения (все это, отметим, будет происходить динамически; ближайший аналог – появление Больших Сестричек в Bioshock 2).

Убив летающего монстра, Драконорожденный поглотит его душу и сможет выучить новые Драконьи крики. Для последних, кстати, в игре будет выделена отдельная кнопка, а эффекты от них будут совсем не похожи на последствия от использования магии. Ближайший аналог: Сила из «Звездных войн» – отбрасывание и оглушение врагов, замедление времени (!), почти мгновенное перемещение из одной точки в другую во время битвы и страшно представить что еще.

Вообще, боевую систему ожидают достаточно радикальные изменения: теперь в каждую руку можно будет брать по оружию, щиту или заклинанию. Причем комбинации будут доступны практически любые: от классической магии и меча до самых экзотических, вроде двух щитов или двух типов магии сразу. Двуручное оружие тоже будет – более того, любой одноручный меч можно будет взять в две руки, тем самым увеличив его мощность. Также можно поступать и с заклинаниями – в двух руках обычный файербол приобретет увеличенную силу, но и быстрее израсходует полоску «маны».

Скорость движения персонажа изменится: например, пятиться он станет гораздо медленнее, так что долго избегать противников не получится – придется драться. Сами бои станут куда более динамичными: здесь и эффектные добивания, и возможность незаметно подкрасться к жертве и совершить «стелс-убийство». Монстры (и это важно) теперь не будут постоянно подстраиваться уровнем под игрока – как только Драконорожденный посетит какую-то определенную локацию, по возвращении в нее он больше никогда не обнаружит «прокачавшихся противников». Таким образом авторы надеются убрать главный недостаток Oblivion: подстраивание

Над подземельями Oblivion работал один человек, над подземельями Skyrim – уже восемь.

уровня монстров под уровень главного героя, нивелирующее весь смысл прокачки персонажа.

КЛАССОВОЕ РАВЕНСТВО

Как и во всех прошлых частях сериала, ваш герой волен развиваться так, как ему вздумается, – можно стать мастером на все руки, освоив всего понемногу (скиллы по-прежнему прокачиваются по мере их использования), а можно сконцентрироваться на какой-то одной или, в крайнем случае, двух областях – и добиться в них колоссальных успехов. Кроме того, при каждом «левел апе» можно будет выбрать какой-нибудь интересный перк – совсем как в Fallout 3, который в Bethesda, видимо, полюбили всей душой. Еще одна приятная новость: ограничения уровней больше не будет. Качаться можно будет практически бесконечно. Как же быть с фиксированным уровнем монстров? Разработчики намерены решать эту проблему радикально – с помощью *динамических квестов*.

Новая система Radiant Story вполне может произвести в жанре маленькую революцию: теперь квесты не закреплены за какими-то конкретными NPC. Это абсолютно самостоятельные истории, которые можно услышать из уст самых разных персонажей или же просто подслушать в какой-нибудь таверне. Сюжеты для них будут едиными, а вот возможные места действия, NPC, награды и все остальное – все это игра будет генерировать в соответствии с вашими деяниями.

Звучит довольно путано, но задумка действительно гениальная: ведь это будут отнюдь не случайно генерируемые задания «убей 50 метров, принеси артефакт, получил 100 золотых», а настоящие детективные расследования, семейные ссоры и многое другое – и во всех этих историях можно будет участвовать, помогая той или иной стороне конфликта. Даже смерть NPC, способного «выдать» такой динамический квест, будет обычным развитием сюжета: история перейдет к его родственнику, а сам факт смерти квестодателя станет частью сюжетного брифинга.

ДРУГОЙ МИР

Наконец, самое заметное и для многих, возможно, главное нововведение Skyrim – абсолютно новый движок. Skyrim использует созданную в недрах Bethesda технологию Creation Engine – больше никакого Gamebryo, верой и правдой служившего и в Morrowind, и в Oblivion, и в Fallout 3. И рассказывать про нее разработчики готовы бесконечно. Глобальное освещение, динамические тени, умопомрачительные пейзажи – все это делает Skyrim самой красивой фэнтези-RPG не только на данный момент, но и в долгосрочной перспективе. Дальность прорисовки ожидается беспрецедентная, а мир, который по размерам будет примерно совпадать с таковым в Oblivion, полностью сделан вручную – благодаря сочетанию кропотливой работы художников и новым технологиям, помогающим сделать тысячу не похожих друг на друга деревьев и кустов

У Bethesda по-прежнему лучше всех получаются вот такие пейзажи.

(SpeedTree больше не используется – теперь у игры есть собственная технология для этих нужд).

Особое внимание разработчики уделяют физике ветра, воды и других природных элементов: снег в Skyrim будет равномерно и красиво распределяться по всем поверхностям, реки и деревья – достоверно реагировать на погодные условия.

Несмотря на то что Skyrim выходит на том же поколении консолей, что и Oblivion, скачок в графике кажется действительно поразительным – новая технология Bethesda выжимает все соки из консолей и наверняка добавит нагрузки на ваш четырехъядерный процессор и видеокарту с поддержкой DirectX 11. В переложении на человеческий язык это означает совершенно потрясающий, беспрецедентно живой Тамриэль – и нам не терпится отправиться туда как можно скорее. Пособирать травки. Поохотиться на оленей. И спасти мир в перерывах между созерцанием водопадов – но только если очень сильно попросят. ■

За появление драконов отвечают специальные алгоритмы – готовьтесь к неожиданным встречам.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО АВИАСИМУЛЯТОРА

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

РЕКЛАМА

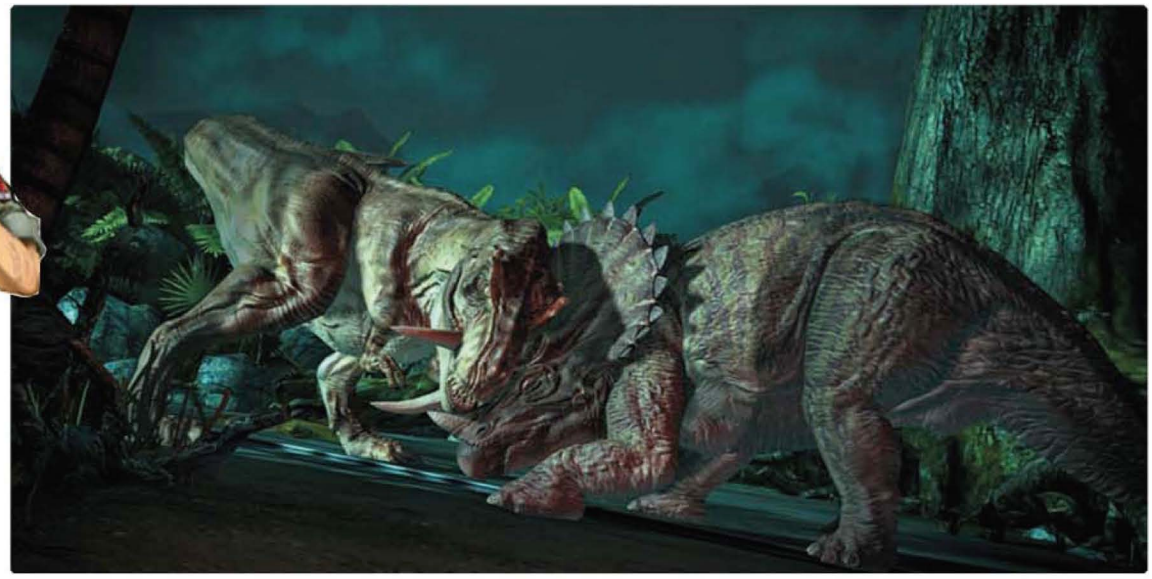
16
www.pegi.info

© 2010 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

1С ФИРМА «1С»

1С 1С COMPANY MADDOX GAMES

Автор:
Егор Антоненков



JURASSIC PARK: THE GAME

У TELLTALE GAMES ПОЯВИЛИСЬ АМБИЦИИ

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИНТЕРНЕТ:** telltalegames.com/jurassicpark
- **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2011 (первый эпизод)

Июнь 2010 стал для Telltale Games поворотным. Компания приобрела у Universal лицензии на разработку игр по фильмам «Назад в будущее» и «Парк Юрского периода».

Надо понимать, что Telltale никогда не прыгала и, что важнее, не пыталась прыгать выше головы. Да, она с уважением относится к именам, которые попадают к ней в руки. Тех же фанатов Back to the Future одноименная игра не разочаровала. Да, она понимает, как выпускать игры эпизодами. Опять же, первая из пяти серий «Назад в будущее» закончилась на самом интересном месте. Но удивлять? Нет, этим Telltale не занималась. По крайней мере, до анонса Jurassic Park: The Game.

КАК ВЫЙТИ ИЗ ЗОНЫ КОМФОРТА

Игра действует во временных рамках первого фильма. Telltale не следует за главными героями – ведь интереснее то, что происходило за кадром. В продемонстрированных публике эпизодах мы управляем ветеринаром Джерри Хардингом, который засветился у Спилберга в сцене с лечением трицератопса. Он будет не единственным подконтрольным персонажем.

Telltale отказалась от привычной неспешной квестовой формы. «Парк Юрского периода» был невероятно интенсивным, а игра должна соответствовать фильму, не забывая, что в центре здесь – персонажи, а не конфронтация с динозаврами. Если предыдущие проекты Telltale уходят корнями в квесты начала 90-х, то Jurassic Park – в Heavy Rain и Fahrenheit. Пиксел-хантинг выбросили на помойку – он замедляет действие. Игра сразу показывает все возможные объекты для взаимодействия, а мы уже подбираем решение. Фанаты квестов в шоке, и это правильно: Telltale пора расширять свою аудиторию.

Второй удар: в Jurassic Park будет много экшн-сцен, завязанных на механике Quick Time Events. Разработчики показали очень напряженный эпизод, в котором Джерри оказывается в центре сражения тираннозавра с трицератопсом. Пока ветеринар уворачивается от гигантов, пытаясь прорваться к своей дочери Джесс, игрок вовремя жмет на необходимые клавиши. В противном случае на героя наступает Ти-Рекс. Или пинает рогом трицератопс. Улавливаете? Это первая игра Telltale, где главный герой может погибнуть. Фанаты квестов в шоке.

Разработчики подробно изучили операторскую работу в фильме и хотят перенести ее приемы в свой проект. Как и в случае с Heavy Rain, все это скорее выглядит интерактивным фильмом, нежели игрой. Привыкшая к квестовой статичности Telltale экспериментирует с ракурсами – и у нее получается. Компания отказалась от мультипликационной манеры и моделирует персонажей (да и динозавров тоже) реалистично. Вдобавок, впервые к созданию игры привлечена студия, работающая с motion capture. Даже во время просмотра презентации в Jurassic Park получается погрузиться, а вместе с погружением рождается и сопереживание героям – каждая смерть Джерри воспринимается с некоторым потрясением.

На скриншотах игра выглядит простовато. В движении все спасает анимация и выбор ракурсов.

telltale games

ТЕКУЩИЕ ПРОЕКТЫ TELLTALE

Этот год будет очень насыщенным для Telltale Games. Компания уже успешно запустила Back to the Future, последний эпизод которой выйдет в мае. В апреле стартует сегодняшний гость – Jurassic Park. Также в разработке находится вторая часть Puzzle Agent. В феврале Telltale приобрела еще три игровых лицензии. Старые любители квестов могут праздновать – серия King's Quest, последняя часть которой вышла в 1998, будет продолжена. Фанаты комиксов тоже в восторге: игровые адаптации получат серии Fables и – ура! – The Walking Dead. Первая повествует о группе сказочных героев, живущих в современном Нью-Йорке, вторая, что уже понятно из названия, – о зомби-апокалипсисе. Опыт разработки Jurassic Park здесь будет как нельзя кстати.

В Jurassic Park Telltale размывает привычные для себя границы. Раньше пиксел-хантинг, головоломки и ролики были отделены друг от друга, и если какой-то из элементов проседал, страдала вся игра. Jurassic Park рассказывает цельную, беспрерывную историю. Telltale хочет убрать швы и добиться постоянной связи игрока и игры. Universal плотно сотрудничает с разработчиками: Telltale старается быть верной духу фильма и консультируется насчет нововведений. Так, в игре мы увидим динозавра, который не появлялся в фильме. Но беспокоиться не стоит: Telltale еще ни разу не убивала доверенные ей вселенные.

ПОКАЖИ ИМ КЛАСС

Больше всего Jurassic Park нужен не игрокам или фанатам фильма, а самой Telltale, которая последние пять лет делала более-менее одну и ту же игру с разными персонажами и декорациями. Делала деньги (причем очень успешно), но не делала истории, не оставляла за собой следов. Пять эпизодов Jurassic Park – шанс компании выйти на кардинально новый уровень. ■

Трицератопс не нападает до тех пор, пока не становится злым. А наши герои умеют выводить из себя.

Предположительно, в темноте светятся глаза нового динозавра-хамелеона.

А вот от этих ребят автомобиль не спасет.

Лучшим решением было бы уплыть отсюда как можно быстрее.

Автор:
Алексей Чкалов

ИСТОРИЯ ПОДМАСТЕРЬЯ

История сериала Majesty берет свое начало ровно 10 лет назад. Проба пера на, как выяснилось, довольно специфическом поприще принадлежала Cyberlore Studios – разработчику, до этого штамповавшему аддоны к Warcraft 2 и Heroes of Might and Magic 2 в производственных масштабах. Первая часть сериала, в которой дебютировала система непрямого управления, получила довольно смешанные отзывы. Последующие главы фэнтезийного мира каждый раз создавала новая студия (в том числе – украинская BestWay), и теперь Most Wanted Entertainment взялась перебрать игру на свой лад. Сложно сказать, что побудило венгров отряхнуть пыль с неповоротливой куклы: скорее, здесь видится расчет сыграть на чужом, но именитом поле в игру по своим стратегическим правилам. Мы, впрочем, не то чтобы против.

DEFENDERS OF ARDANIA

ГЛОТОК СВЕЖЕЙ DOT'Ы ВО ВСЕЛЕННОЙ MAJESTY

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** MostWanted Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.paradox-plaza.com/games/defenders-of-ardania
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2011

Дело DotA живет. Привлекательный своей простотой полужанр обещает в этом году свежую игру со знакомым фэнтези-сеттингом и несколькими новыми решениями в геймплее. На идеологических задворках королевства Majesty венгры из Most Wanted Entertainment расставляют фигурки внемлющих приказам юнитов, растягивают пышные графические декорации и зазывные RPG-транспаранты. Да, башни обязательно будут. Много башен.

ПОЛНЫЙ ДУПЛЕКС

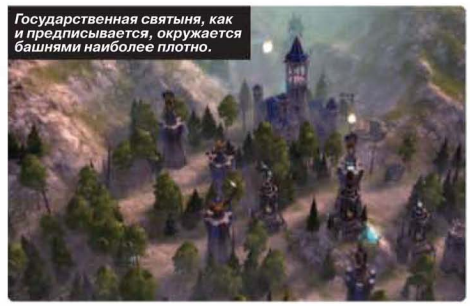
Как известно, предыдущие игры серии Majesty отличались не только высоким качеством, но и непрямым управлением. Войскам нельзя было отдавать приказы: заинтересуешь их наградой за глову воон того тролля, тогда так и быть, пойдут сражаться. Каждый рядовой пехотинец считал себя героем, в связи с чем при первой возможности демонстрировал собственный экран развития и статистики; в королевстве царила жуткая инфляция: цены на новые гильдии и храмы то и дело подскакивали до небес, притом, что сокровенные ослиные обозы с товарами при первой возможности задирали в лесу голодные медведи. Словом, государство с шатким политическим строем необходимо было держать в ежовых рукавицах. Сейчас Most Wanted Entertainment, принявшие серию на поруки, похоже, с почестями хоронят эти геймплейные странности и наконец-то протягивают руку зрителю. Единственный пока трейлер сразу демонстрирует качественное стратегическое мясо: три играбельных расы под выстрелы тяжелой фэнтезийной артиллерии и магические разряды, сотрясающие небо, ровными штабелями укладывают пехоту друг друга, держа плотный строй, а батальоны с упорством спартанцев идут на верную гибель под огонь нескольких десятков башен. Все выглядит, как и положено потомку знаменитого мода Warcraft 3 – но есть одно «но». Довольно быстро выясняется занимательная особенность: теперь король (вы, то есть) собственноручно благословляет отряды парой кликов на устремление к страте-

Королевство едино. Сейчас из-за той башни покажется батрак с косой.

ПОЛНОСТЬЮ DEFENSE OF ARDANIA БУДЕТ РАСКРЫВАТЬСЯ В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ.

МАТТИАС ЛИЛЬЖА, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

Окно модернизации башни. Наобум совершенствовать турели не получится – каждый тип строения эффективен по-своему.


Государственная святыня, как и предписывается, окружается башнями наиболее плотно.

Стратегическая сетка башен поможет расположить строения грамотным образом.

гически важным областям карты. Получается, больше нет нужды развешивать условные ярлыки на нужные локации и врагов в попытке привлечь к тем внимание вашего ополчения – игра приобретает очертания обыкновенной RTS. Неуправляемыми останутся только отряды AI от третьей стороны – но они скорее будут выполнять декоративную функцию.

СЛЕДУЮЩАЯ ВОЛНА

На пути к славе (то есть, по обыкновению, к вражескому дворцу) игрок с армией продирается сквозь грамотно смоделированные ландшафты и многочисленные барьеры прямого болевого воздействия. Most Wanted Entertainment делают сильный упор на бесконтактные боевые способности героев: скриншоты уже впечатляют плотностью магических эффектов и в глазах буквально рябит от красок. Развивать навыки и мощь позволено как юнитам (по плану, их будет те же 24 типа), так и башням, что, по словам создателей, формируют гибкую боевую систему, в которой приоритет будет отдаваться мозгам стратега, а не мощи армии. Экономическая составляющая, скорее всего, будет подвластна классическому RTS-принципу: численность душ в королевстве окажется в прямой зависимости от развитой инфраструктуры и налаженности рынка. Известно, что сингл составят 15 сюжетных миссий на завоевание и оборону владений, а после обещается качественный мультиплеер. Там, где сложил кости Demigod Криса Тейлора, Most Wanted Entertainment планируют отыграться. В общем, налицо все признаки работы по знакомому сценарию. Обнадеживает тот факт, что авторы осторожно ступают в сторону разнообразия и попыток переплести сразу несколько стратегических тезисов.

С НОВОЙ DOTA

Игра исповедует цифровую модель распространения и будет доступна на четырех платформах – в случае с PC речь идет о платформе цифровой дистрибуции Steam – и это автоматически означает удобную систему «друзей» и «достижений». Звание небольшой и интересной стратегии, конечно, несколько лишает Defenders of Ardania претензий на масштабность и первые строчки рейтингов. Но, учитывая то обстоятельство, что на целевых платформах сейчас в принципе дефицит жанра (пусть даже DotA пытаются скопировать все, кому не лень), Defenders of Ardania в любой своей конечной ипостаси придется как нельзя кстати. ■

Режим обороны включен. Для войск AI прокладываются наиболее хитрые маршруты, лобовые атаки будут исключены.

Автор:
Игорь Ерышев

- **ЖАНР:** Action-Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveler's Tales
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ttgames.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 мая 2011

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

КВАДРАТНЫЙ ДЖОННИ ДЕПП

Гераклит не зря говорил, что нельзя в одну реку войти дважды. Сколько мы видели сиквелов, так и не дотянувших до оригиналов, не способных повторить их успех? Но для каждого правила существуют свои исключения. Вон, Traveler`s Tales уже шесть лет без устали пародирует знаменитые франшизы с помощью кубиков LEGO. А качество с каждой новой игрой не то что не падает – растет.

В 2005 году первую LEGO Star Wars не ждали. Проект по известной лицензии, в детсадовской стилистике, без озвучки, да ещё и от людей, угробивших консольный платформер Crash Bandicoot убогими сиквелами, – очевидный проходняк. Но судьба распорядилась иначе. LEGO Star Wars оказалась на удивление приятным платформером, достаточно веселым и простым, чтобы прийтись во вкусу и детям и взрослым.

Прошло 6 лет, вышли LEGO Star Wars II, LEGO Indiana Jones в двух вариациях, LEGO Batman, LEGO Harry Potter, а Traveler's Tales и не думает останавливаться. Более того, на подходе аж целых две новых LEGO-адаптации: LEGO Star Wars III: The Clone Wars и LEGO Pirates of the Caribbean: The Official Game. С первой из них все вполне ясно, а вот с адаптацией приключений Джека Воробья стоит познакомиться поближе.

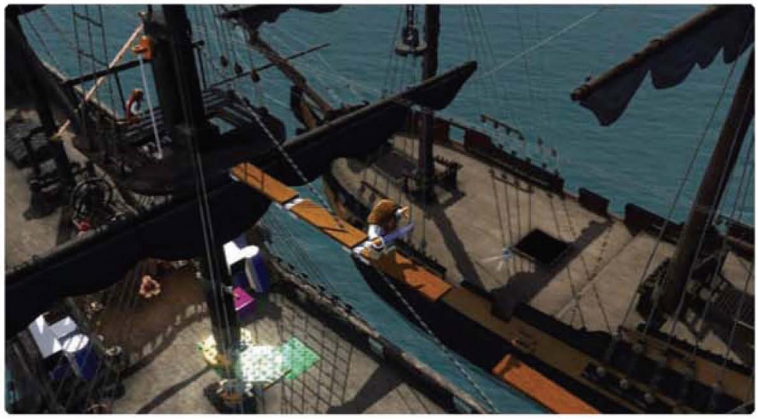
Вода, конечно, не самая лучшая в индустрии, зато картинка приятная. Слегка напоминает LEGO Indiana Jones в плане работы камеры и общей стилистики.

НА «ЖЕМЧУЖИНЕ» ДО КРАЯ СВЕТА

Подобно предыдущим LEGO-играм, в Pirates of the Caribbean: The Official Game будут пародироваться все части «Пиратов Карибского моря», включая еще не вышедшую четвертую: «На странных берегах» появится на экранах в мае, почти одновременно с LEGO-версией. Похоже, история с LEGO Indiana Jones 2 (которая отличалась от первой серии исключительно тем, что в ней присутствовали сцены и персонажи из «Королевства хрустального черепа») не повторится и скорого сиквела-дополнения не будет.

Общая канва сюжета кинокартин, понятное дело, не изменится (шуток, разве что, станет больше): «хороший» пират Джек Воробей ищет свой украденный корабль, кузнец Уилл Тернер спасает дочь губернатора Элизабет Суонн от злого пирата Гектора Барбароссы, а потом они все вместе идут войной против другого, «нехороше-

А вот и главная достопримечательность «Пиратов», капитан Джек Воробей. Похож, похож на Деппа!



О ТОМ, КАК НАДО ЭКРАНИЗИРОВАТЬ ДИСНЕЕВСКИЙ АТТРАКЦИОН

Трилогия «Пираты Карибского моря» по праву считается одним из лучших киноциклов последних десятилетий. Но мало кто знает, что изначально «Пираты» должны были быть перенесенным на большой экран аттракционом «Диснейлэнда». То бишь, непритязательным семейным фильмом. Но постепенно в проект «подгружались» все более и более интересные люди, под воздействием которых он и стал главным сюрпризом 2003 года. Например, сценаристы Тэд Эллиот и Терри Россио написали до этого «Аладдина», «Маску Зорро», «Шрека», а Эллиот даже работал над так и не вышедшим фильмом по мотивам сериала Monkey Island. Что, кстати, сыграло на руку «Пиратам Карибского моря», многие сцены которых будто бы пришли из игр Рона Гилберта. Итогом их стараний стал стопроцентный блокбастер, духовный наследник фильмов 80-х о лихих и предприимчивых героях, которым море по колено. Публика оценила это по достоинству. Сиквелы, к сожалению, вышли не настолько безупречными – но и ерундой их не назвать. В любом случае, без них не видать нам LEGO Pirates of the Caribbean. Вы же знаете, Traveler`s Tales неровно дышат только к многосерийным фильмам.

УЖЕ ШЕСТОЙ ГОД TT НЕ МЕНЯЕТ ИСПЫТАННУЮ ФОРМУЛУ, ПРЕДПОЧИТАЯ ПРОСТО ПОЛИРОВАТЬ ЕЕ ДО ЗЕРКАЛЬНОГО БЛЕСКА.

го» пирата, демонического Дейви Джонса. А если не знаете, кто все эти люди и за что их любят, – ищите бокс-сеты с трилогией и просвещайтесь, пока не поздно. Или читайте врезку, если нет свободных семи часов. И хотя посмеяться можно и без знания первоисточника (традиционный плюс LEGO-франшизы), гораздо веселее, когда знаешь, какой сцена была в фильме, а какой стала после «обработки кубиками».

СОБЕРИ ИХ ВСЕХ

Любой знакомый с предыдущими LEGO-играми Traveler`s Tales сразу почувствует себя как дома: геймплей разработчики менять не собираются. Все так же игрок будет вести нескольких персонажей (например, Джека и Уилла) по детально воссозданным декорациям из кинокартин, все так же им придется собирать детальки, местную валюту, все так же с первого захода найти абсолютно все секреты невозможно. Хотите пройти «Пиратов» на сто процентов? Придется задействовать всех героев. А их ведь ещё надо откопать (в прямом смысле!).

У каждого из LEGO-человечков найдутся свои таланты: кто-то сможет пользоваться «кошкой», чтобы подтягиваться на недоступные площадки, а мертвецы-пираты способны без труда ходить по дну и «светить» костями при Луне. Всего в LEGO Pirates of the Caribbean будет около 70 доступных протагонистов, что не рекорд для серии (в LEGO Indiana Jones их было за 80), но все равно достаточно солидно, учитывая, что абсолютно бесполезных среди них нет.

Самая раздражающая особенность предыдущих серий, неуклюжие прыжки по платформам, в Pirates of the Caribbean станут проще и удобнее.

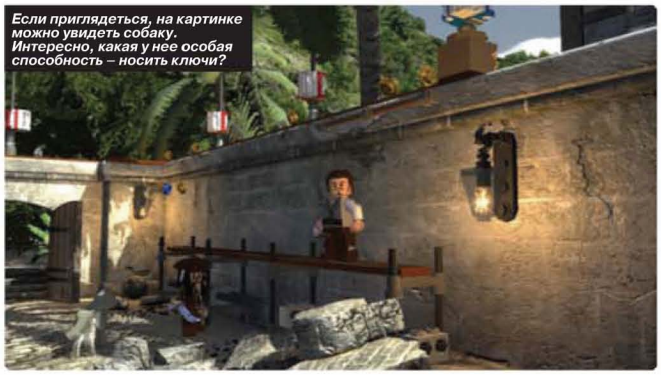
Платформинг-элементы, убившие немало нервных клеток, упростятся. Теперь риск свалиться с узкого карниза во время потасовки станет куда ниже (хотя останется), а сами драки будут драматичнее и зрелищнее, чем раньше.

Помимо сингла, в игре традиционно предусмотрен кооперативный мультиплеер, в котором место скучного AI сможет занять живой человек из соседней комнаты. К сожалению, полноценный онлайн Traveler`s Tales привинчивать не будут: слишком сложно и непривычно для них. Готовьте геймпады или широкие клавиатуры, поскольку спасать дочь губернатора можно будет только сидя за одним монитором. Хорошо хоть умный сплит-скрин есть.

ИГРАЕМ В ПИРАТОВ

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game смотрится весьма многообещающе. Не будем ворчать, что уже шестой год TT не меняет испытанную формулу, предпочитая просто полировать ее до зеркального блеска: других подобных пародий в индустрии как не было, так и нет. К тому же эта игра по «Пиратам» имеет все шансы стать самой лучшей адаптацией приключений Джека Воробья и его друзей под PC и консоли. Так что пересмотрите фильмы, купите билет на новый и приготовьтесь снова улыбаться при виде нетвердой походки самого главного пирата прошлого десятилетия. ■

Корабли выглядят... пусто. Да и персонажей маловато на экране. Не очень похоже на настоящий абордаж.


Если приглядеться, на картинке можно увидеть собаку. Интересно, какая у нее особая способность – носить ключи?

Автор:
Дмитрий Рубанов

ИЗ КУСТОВ

В King Arthur, как и в Total War, характер сражения довольно сильно зависит от окружающей среды. К примеру, в лесу тяжелая пехота запросто может получить люлей от легкой. В то же время копейщики атакуют из кустов гораздо эффективнее, чем в поле, а конница на равнине почти непобедима. В King Arthur 2 авторы обещают сделать еще больший акцент на правильном выборе тактики и сделать карты более разнообразными по ландшафту.

КОРОЛЬ АРТУР 2

TOTAL WAR СНОВА В ОПАСНОСТИ?

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** King Arthur 2
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neocore Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kingarthurthewargame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2011 года

В мире не так много масштабных стратегий, способных составить реальную конкуренцию могучему сериалу Total War. Более того, в последнее время жанр находится в таком застое, что подбор хоть какой-нибудь альтернативы Empire и Shogun 2 – дело архисложное. Но, к счастью, существует компания Neocore Games. У нее вот уже несколько лет неплохо получается мастерить стратегии про рыцарей, королей и эпические бойни с участием тысяч человек.

Первая часть King Arthur вышла в конце 2009 года и в целом собрала положительные отзывы покупателей и прессы. Сиквел должен появиться ближе к концу осени. Второй Shogun как раз успеет осточертеть, а значит, шансы на успех у King Arthur 2 приличные.

ТЕМНЫЕ ВРЕМЕНА

После финала первой части спокойствие и процветание Британии длилось недолго. Святой Грааль уничтожен, Камелот лежит в руинах, рыцари Круглого стола грызутся в междоусобицах. На этот раз тьма пришла с Оркенийских островов вместе с Королевой Ведьм. Сам Артур тяжело ранен. Причем раны не заживают и состояние короля постоянно ухудшается. Поскольку Артур мистическим образом связан со своим королевством, его болезнь медленно уничтожает и саму Британию. Приходят в негодность плодородные поля, выгорают целые леса и высыхают реки. Самая же большая проблема в том, что по стране опять разгуливают орды монстров. Королева Ведьм открыла врата, сдерживающие фоморов – жутких предшественников самих богов. Их предводитель Балор пока еще находится в заточении. Но стоит только ему ступить на британскую землю – и стране будет неминуемая крышка. Противостоять злым силам, как обычно, некому, поэтому спасать страну придется побитому, но непобежденному Артуру. Опять.
Игра серьезно расширится – обещано ровно в два раза больше сраже-

Похожих персонажей и в первой части было полно. Куда любопытнее выглядит эскадрилья летающих чертей на заднем плане.

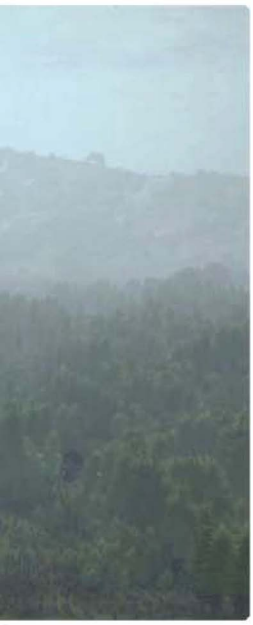
Бороться с такой гадиной при помощи одного меча будет непросто. Думается, серьезно возрастет ценность лучников.

Внешний вид глобальной карты почти не изменится – она останется простой, понятной и мрачной.

РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА

Перед релизом первой части King Arthur разработчики нагнетали таинственность вокруг мудрого наставника Артура – Мерлина. Сразу после анонса сиквела стало понятно, что теперь роль самого загадочного персонажа перейдет к колдунье Моргане Ла Фэй. Информации о Моргане совсем мало. Известно лишь, что ей уготована ключевая роль в сюжете. Причем разработчики намекают, что в какой-то момент колдунья перейдет на сторону зла. По одним легендам, Моргана – кровная родственница Артура. По другим – соучастница убийства короля. Интересно, на какой версии остановится коллектив Neocore?

King Arthur 2 станет первой игрой на новом и очень мощном движке Coretech 2. Зачастую картинка почти неотличима от какого-нибудь фэнтезийного экшна. И это при огромных масштабах.



ний, квестов и контента. Из совершенно новых территорий – северные земли и пустоши. По словам Виктора Юхаса, одного из ведущих разработчиков, продолжение станет еще более фантастическим. Куча магии, волшебных существ, артефактов и всего в этом духе. По сути, игра теперь будет еще больше напоминать Warhammer: Mark of Chaos, нежели ортодоксальную и исторически достоверную Total War.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

В целом боевая система почти не изменится – зачем переделывать то, что и так работает как швейцарские часы. Зато в игре появятся новые типы героев и юнитов. С героями пока ясности нет – известно лишь, что новый класс получается особенно смертоносным. А вот с юнитами все вполне определенно. Сражения будут проходить и на земле, и в воздухе – на скриншотах охотно красуются летающие монстры. Сейчас Neocore вовсю отлаживают баланс. Очень не хотелось бы, чтобы из летунов получилось универсальное оружие.

Также King Arthur 2 лишится чрезмерной свободы на глобальной карте, часто приводившей к тупиковым ситуациям в первой части. Набросится с маленьким отрядом лучников на тысячу рыцарей теперь не удастся.

Еще одно интересное нововведение – боссы (особенно прочные твари вроде драконов). Завалить такое существо исключительно грубой силой не получится. Придется активно гонять армии вокруг и искать слабые места. Совсем как в современных экшнах.

Некоторой модернизации подвергнется магия. Улучшится система сопротивления волшебству, появятся мощные уберзаклятия. Применение последних, кстати, потребует некоторой подготовки, так что герой на какое-то время окажется уязвимым. Если подобное заклинание кастует враг, то игра обязательно выдаст соответствующее уведомление – время делать ноги.

Наиболее удачные идеи King Arthur 2009 года перейдут в продолжение с косметическими улучшениями. Останется система нравственности. Любой, самый незначительный, выбор в игре будет приносить очки добра или зла. Слегка расширятся настройки отрядов и героев – игроки смогут создавать собственные магические артефакты. Камера станет покладистее и удобнее.

В общем, King Arthur 2 выглядит очень прилежным и правильным сиквелом. Главное, чтобы разработчики успели достойно реализовать задуманное. ■

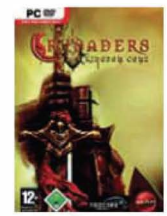
King Arthur – далеко не единственная масштабная стратегия от Neocore Games. В портфолио разработчиков есть еще две игры, за которыми можно убить время до выхода King Arthur 2.

CRUSADERS: THY KINDOM COME

Самый первый проект Neocore. Никакой свободы на глобальной карте, никаких фантастических монстров. Crusaders: Thy Kingdom Come посвящена эпохе крестовых походов и завоеванию Святой земли. Игра строго придерживается канвы истории. В Crusaders в зачаточном виде представлены RPG-элементы, которые разработчики потом развили в King Arthur. Здесь есть герои со своими уникальными наборами юнитов и возможность улучшать отряды.

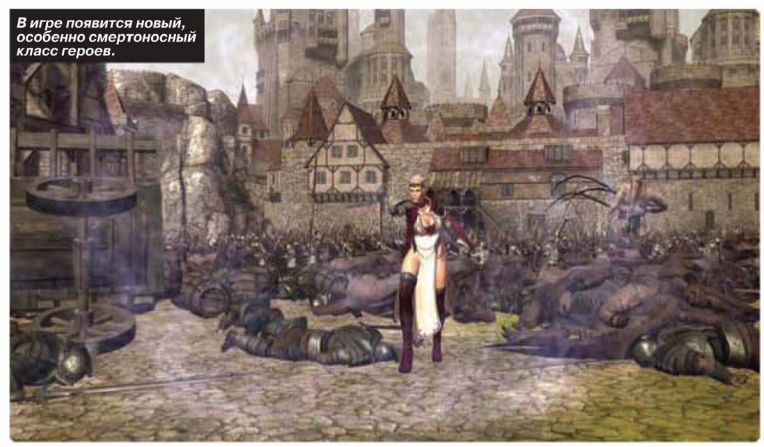
LIONHEART: KINGS' CRUSADE

Lionheart – последняя завершенная работа Neocore. Релиз состоялся менее полугода назад. В центре внимания – ближневосточные завоевания Ричарда Львиное сердце и последующее освобождение мусульманского мира Саладином. Lionheart напоминает сплав King Arthur и Crusaders. От «Артура» игре досталась боевая система и графика. От «Крестоносцев» – историческая достоверность и до жути линейная структура миссий.



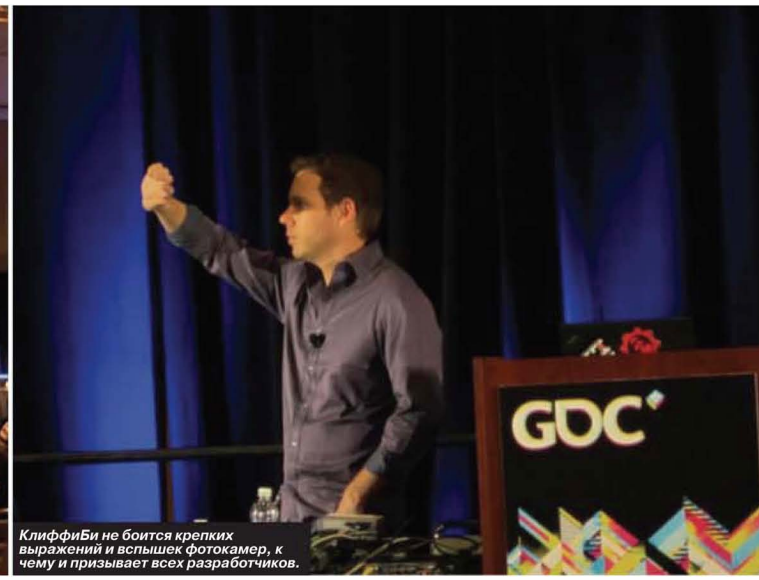
БИТВЫ ТЕПЕРЬ БУДУТ ПРОХОДИТЬ НА ДВУХ УРОВНЯХ: КАК НА ЗЕМЛЕ, ТАК И В ВОЗДУХЕ.

ВИКТОР ЮХАС, ДИЗАЙНЕР И СЦЕНАРИСТ KING ARTHUR 2.


В игре появится новый, особенно смертоносный класс героев.

Автор:
Андрей Белкин

GDC 2011



КлиффиБи не боится крепких выражений и вспышек фотокамер, к чему и призывает всех разработчиков.

На постмортеме Super Meat Boy один из двух членов команды Team Meat выступал в режиме видеочата, чем немало позабавил зал.

В трудовом календаре работников игровой индустрии немало «красных дней». Это и многочисленные выставки, и презентации, ярмарки, фестивали, и много чего еще. Однако юбилейная, 25-я Game Developers Conference, прошедшая с 28-го февраля по 4-е марта в Сан-Франциско, стоит особняком среди общего сонма увеселительных мероприятий. И дело не только в том, что это «открывающее» индустриальное событие, задающее тон сезону, на котором декларируются планы и тренды на год вперед, и нередко происходят громкие анонсы. GDC – это место встречи и обмена опытом «игроделов» со всего мира, уникальное мероприятие, на котором кто-то набирается знаний и идей, кто-то находит работу или заключает контракты, а кто-то просто оттягивается с коллегами по цеху.

GDC – старейшее (из постоянно проводимых) профессиональное мероприятие, собирающее тысячи разработчиков, издателей и журналистов со всего мира. В этом году участниками конференции стало более 19 тысяч человек! Впечатляет, особенно с учетом того, что вход «простым смертным», по сути, заказан: цена билета класса «зайти с улицы» составляет от 1500 до 2000 долларов. Что же такого происходит на GDC, что заставляет многочисленную игробратию из года в года бросать все дела и мчаться в солнечную Калифорнию?

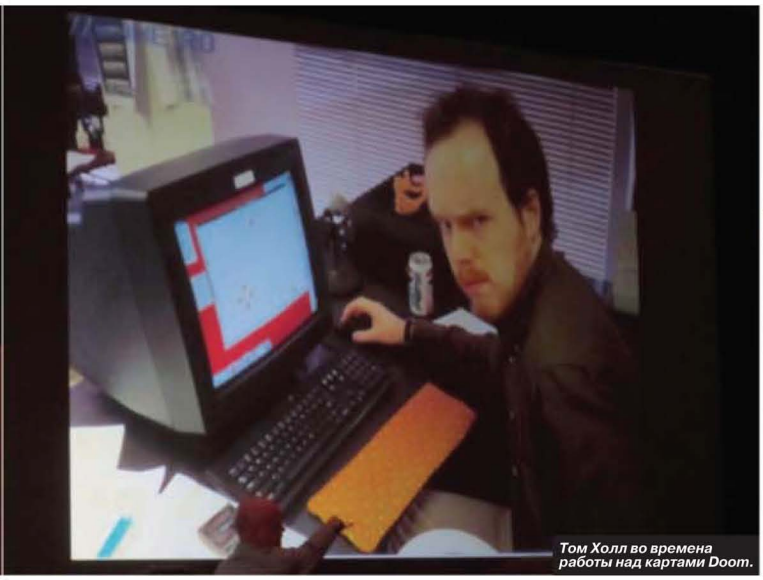
А происходит столь многое, что для полного освещения только «вечеринок на GDC» отдельные предприимчивые граждане создают сайты и твиттеры. А официальный каталог конференции – это такая пухлая 150-страничная книжица с содержанием 450 докладов плюс краткие биографии авторов. Мероприятие уже давно вышло за рамки «просто конференции», став хорошо организованным вавилонским столпотворением «про игры и все, что с ними связано». Помимо конференции, GDC включает в себя выставку, специализированные тематические саммиты (например, про игры для социальных сетей), тренинги, целых две церемонии награждения, бизнес-зал для «парней в костюмах», презентации и показы, и, конечно же, уже упомянутые многочисленные вечеринки.

Первые два дня считаются этаким «разогревом»: проходят специализированные саммиты и обучающие семинары, тогда как конференция и выставка открываются традиционно лишь на третий день. Однако это вовсе не означает, что первые дни скучны: посетителей лишь немного меньше, к тому же именно эти дни особенно любимы среди профессиональных разработчиков (или тех, кто стремится стать таковыми).

Среди обучающих семинаров особого внимания заслуживает Game Design Workshop (мастерская геймдизайна). На нем разбирают фундаментальные основы и принципы создания игр. В этом году семинар проходил уже в 11-й раз при полном аншлаге (запись на участие прекратилась еще за неделю до начала конференции). Один из идеологов и постоянных кураторов мероприятия Марк ЛеБланк сформулировал так называемую MDA-матрицу, суть которой в том, что гейм-дизайнер должен уметь декомпозировать ощущения и эмоции, которые будет получать пользователь от игры, в правила этой самой будущей игры. Этим принципом в той или иной степени пользуются все игровые дизайнеры мира.

Также в этом году особенно яркой получилась «инди-секция». Вообще, забегая немного вперед, скажу, что тема независимых игр и набирающего обороты самиздата являлась, пожалуй, главной негласной темой этой конференции. Что и не удивительно: феноменальный коммерческий (да и общечеловеческий) успех таких проектов, как Minecraft, Shank, Super MeatBoy, Amnesia и Limbo, вдохновляет многих разработчиков начать «сольную» карьеру. Современные системы цифровой дистрибуции, такие как Steam, Direct2Drive, а также флэш-порталы вроде Kongregate или Newgrounds, позволяют разработчикам самостоятельно продавать собственные игры, а значит, делать их такими, какими бы хотели их видеть они сами, а не отдел продвижения и продаж вышестоящего издателя. Это не означает, что последние олицетворяют собою абсолютное зло, вовсе нет. Однако бесспорные факты – засилье сиквелов на полках магазинов и, в целом, слабая эволюция игр «больших жанров» за последние пять

В САН-ФРАНЦИСКО В 25-Й РАЗ СОБРАЛИСЬ РАЗРАБОТЧИКИ ИГР СО ВСЕГО МИРА



Том Холл во времена работы над картами Doom.

Очередь на постмортем Doom

лет, есть результат консервативной и прагматичной политики современных издательств, боящихся идти на эксперименты. Фундаментальные причины понятны: когда на кону 50-100 млн. долларов, а именно таков бюджет хита вроде Mass Effect 2 или GTA 4, невольно станешь прагматиком.

Создателю Minecraft шведу Маркусу Перссону даже пришлось сначала уволиться из компании-разработчика king.com, чтобы иметь возможность полностью отдаться захватившей его идее (надо ли говорить, что king.com она не очень заинтересовала). Однако, как признался сам Маркус, именно «авторское виденье» и принципиальное нежелание слушать чужое мнение в совокупности с удачей позволило сделать Minecraft таким, каким мы его знаем и любим. Выход за рамки существующих парадигм и правил позволяет создать что-то принципиально новое, способное расширить границы жанра и представлений о гейминге. Под этим лейтмотивом проходили все два дня саммита разработчиков независимых игр и открывшийся сразу вслед за ним фестиваль-экспозиция инди-проектов. На другом параллельно проходившем саммите социальных и онлайновых игр особое внимание заслуживает выступление компании Riot Games с постмортемом их феноменальной League of Legends. Перед сформированной с нуля компанией стояла нелегкая задача «улучшить и углубить» геймплей, порожденный не менее популярным модом DotA для Warcraft 3.

Поскольку, в отличие от идейного прародителя, LoL изначально задумывалась и создавалась как коммерческий проект, разработчики из Riot поставили себе задачу, с одной стороны, снизить сложность освоения, а с другой – не растерять аудиторию, привыкшую к высочайшей интенсивности игрового процесса в жанре MBOA – multiplayer battle online arena (многопользовательская боевая онлайн-арена). Несмотря на отдельные «шероховатости», возникшие в процессе переработки отдельных интерфейсов, в целом, ребята из Riot с задачей справились. Проект крайне популярен и вдохновляет многих разработчиков на новые эксперименты в жанре MBOA, среди которых есть и российские имена. Riot обещают и далее развивать проект, а по имеющимся косвенным данным собираются открывать представительство в России с полноценной поддержкой российских игроков.

Основной день конференции открывал ключевой доклад президента Nintendo Сатору Ивата с символическим названием «Игровой индустрии исполнилось 25». В ретроспективном выступлении Ивата освещал ранние годы индустрии, активным участником которой он был еще в начале 80-х, и последующее развитие своей карьеры в «большой N». Текущее состояние дела Ивата оценивает как «сложное», но одновременно с этим «полное возможностей» (вообще я заметил, почему-то все лидеры о кризисных временах говорят, что они «полны возможностей»). Помимо академического взгляда на историю игровой индустрии в докладе Иваты не раз повторялась мысль о том, что с годами в работе над крупными проектами все сложнее одному человеку (или даже группе) удерживать некое авторское виденье и не идти на постоянные компромиссы с другими подразделениями. В этом смысле «малые формы», как то инди-проекты или игры для мобильных устройств, дают гораздо больше возможностей для авторского выражения и контроля над финальным результатом.

Главным событием вечера третьего дня GDC стала церемония награждения Game Developer's Choice Awards (премия выбора разработчиков игр, своеобразный «оскар», уже в 11-й раз присуждаемый в различных категориях по результатам онлайн-голосований на профессиональных ресурсах), совмещенная с награждением победителей фестиваля независимых игр.

Церемония из года в год становится масштабнее и зрелищнее. Красных «оскаровских» дорожек пока, правда, не видно, но это, тем не менее, прекрасное двухчасовое шоу смотрится на одном дыхании, особенно когда ведет его Тим Шафер – легендарный создатель культовых Full Throttle и Grim Fandango. Забавно, но среди номинантов на «лучшую загружаемую игру» присутствовало и свежее творение Шафера – Costume Quest, однако приз ушел Minecraft. Последний вообще стал триумфатором обеих церемоний, собрав в общей сложности 5 наград, среди которых приз зрительских симпатий, «лучший дебют» и приз за инновации.

Три прекрасных лекции подряд.

Общий план на южный зал Москоне центра.

Ключевой доклад Сатору Ивата: зал внемлет.

Джон Ромеро и Том Холл рассказывают о создании Doom.

Ну а главной игрой года был признан эпический вестерн от RockStar – великолепная Red Dead Redemption, отмеченная в четырех категориях, в том числе и за выдающийся геймдизайн и технологию. Отрадным фактом стало награждение известной всем владельцам i-устройств игры Cut the Rope от отечественной студии ZeptoLab в категории «лучшая игра для портативных устройств».

В рамках основной конференции с различными докладами выступили разработчики из таких компаний, как Blizzard, Epic Games, Valve, Bioware и UbiSoft. И хотя темы выступлений варьировались от плохо переводимых на человеческий язык технических докладов до разборов маркетинговых стратегий, сложно было не заметить общего лейтмотива о все более возрастающей конкуренции, подогреваемой в том числе и дышащими в спину инди-разработчиками.

Так, Клиф Блежински из Epic Games призывал не бояться выходить на публику и представлять свои проекты так, как это делают кинорежиссеры или актеры в Голливуде, поскольку в нынешних условиях требуются «сверхусилия» не только в области творчества, но и в области популяризации своих работ. Сотрудники Blizzard традиционно отметили свое бережное отношение к чаяньям пользователей, а также отметили сложность дизайна таких игр, как StarCraft II, сравнив такую работу с «изобретением еще одного баскетбола». Сложности управления коллективами из более чем трехсот человек отметили продюсеры UbiSoft. Однако именно столько талантов со всего мира требуется, чтобы вовремя производить игры высочайшего качества вроде Assassin's Creed: Brotherhood.

В связи с упомянутым уже ранее юбилеем конференции, своеобразной «фишкой» мероприятия стали «постмортемы» классических игр, многие из которых вообще были публично прочитаны впервые. Так, если история появления Doom достаточно хорошо освещена в книге Masters of Doom, тот факт, что Питер Мулине, создатель классических Populus, Dungeon Keeper и Fable, попал в игровую индустрию случайно, стал откровением даже для интересующихся историей компьютерных игр. Компания-производитель игровых компьютеров Commodore перепутала адресата и по ошибке прислала новые машины Amiga поставщику консервированных бобов, где и начинал трудовую деятельность нынешний номинант награды за выдающиеся достижения в индустрии. Будущий же классик не поспешил вернуть оборудование отправителю, а сделал для него свою первую игру. Мир потерял, возможно, талантливого бизнесмена, зато приобрел гениального визионера, существенно двинувшего развитие компьютерных игр.

Не менее захватывающим был рассказ Джордана Мехнера о создании «Принца Персии», легендарной серии, активно развивающейся и по сей день. Мехнер работал над первой игрой почти четыре года, отсняв все движения «принца», казавшиеся когда-то верхом анимационного искусства, на обычную VHS-камеру, попросив своего младшего брата побыть актером.

В общей сложности, за три дня было рассказано про 11 классических игр разных жанров и эпох, однако посыл современным разработчикам не боятся экспериментировать и достигать поставленных целей объединял все эти выступления. Главным же итогом нынешней GDC, бесспорно, можно считать признание независимых игр и небольших разработчиков как движущей силы текущего игрового дискурса.

Пример выпрыгнувшего как черт из табакерки Minecraft – не просто счастливая случайность, а результат последовательного развития как средств разработки игр, так и каналов их распространения. Впервые за много лет способы цифровой доставки, да и просто Интернет, плотно укутанный социальными сетями, предоставляют возможность творить небольшими коллективами (а порой и вовсе индивидуумам) не в ущерб собственному благосостоянию, а во благо его (так, Minecraft купили более миллиона человек по цене в 15 евро); радовать нас, игроков, расширяя границы представлений о том, что же есть интерактивные развлечения, или просто – компьютерные игры.

Кроме того, в рамках конференции нам удалось попасть на несколько закрытых показов новых проектов. О них – на следующих страницах.

DEAD ISLAND

Польские разработчики из Techland некоторое время назад представили интригующее видео, повествующее о трагической судьбе «образцовой американской семьи», отдыхавшей на курорте и съеденной непонятно откуда появившимися зомби. Красиво и занимательно. Вот только трейлер, помимо темы «зомби на пляже», имеет немного общего с игрой, которую нам продемонстрировали. Не подумайте дурного – увиденное не только нисколько не разочаровало, а даже наоборот, развеяло некоторую настороженность.

Итак, мы – постоялец отеля Royal Palms, расположенного на острове где-то в южной части Тихого Океана. Пальмы, солнце, синее небо, желтый песок – картинка радует истосковавшийся по лету глаз жителя северных широт. Движку Chrome, на очередной эволюции которого и бегает Dead Island, данный «солнечно-песочный» коктейль как-то особенно хорошо удается, вспомнить хотя бы предыдущую работу Techland – вторую Call of Juarez. Только наш герой, видимо, собирался пойти «ловить волну», как вдруг райский остров оборачивается кошмаром в лучших традициях фильмов Ромеро и Родригеза. Вчерашние добрые соседи-отдыхающие превращаются в зомби, и только четверо счастливчиков по какой-то неизвестной пока науке причине обладают иммунитетом к зомби-вирусу. Ничего не напоминает? Да-да, призрак Left 4 Dead витает повсюду. Это и выбор персонажа (4 класса, естественно, наделенные уникальными способностями и деревом их развития), и возможность кооперативного прохождения на четверых. Впрочем, здесь сравнения с бессмертным творением Valve заканчиваются, и начинаются… похожести на Dead Rising.
С последней Dead Island роднит не только свобода перемещения по острову, но и дух отвязного «выживания» с использованием холодного оружия и подручных средств. Механика боя напоминает Condemned – вид от первого лица в совокупности, например, с пожарным топором в руках героя. Огнестрельного оружия исчезающе мало, поэтому герою необходимо быть изобретательным. Предметы можно комбинировать, а имея в наличии чертеж, нужные компоненты и верстак, можно смастерить уникальное оружие. Так, за 15 минут демонстрации наш герой собрал «электромачете», которое не только отрубало конечности, но и тормозило движения зомби электрическим разрядом. Разработчики обещают множество комбинаций, а чертежи можно будет собирать, выполняя побочные задания, которые будут постоянно попадаться при свободном исследовании острова. Так, нам показали, как после спасения лодочника герой получил доступ к лодочной станции, где из дайверского ножа и динамита можно смастерить отличные метательные мины, которые пригодятся в схватке с особо толстокожими врагами.
Кстати, о последних. Зомби на острове попадаются разные. Большинство представляют собой потерявших рассудок обитателей отеля, классические «медленно бредущие с вытянутыми вперед руками и мычащие твари». Но время от времени нам будут попадаться зомби-камикадзе (взрывающиеся некой биомассой) и огромные зомби-великаны. В целом, игра производит крайне приятное впечатление. На вопрос, что же за семья фигурирует в трейлере, разработчики уклончиво отвечают, что мы об этом узнаем позже. Но игра и без дополнительной сюжетной нагрузки представляется отличным таким отвязным «летним блокбастером», с прекрасной яркой графикой и понятным игровым процессом. Ждем в августе!

RISEN 2: DARK WATERS

Демонстрацию второй части популярной ролевой игры Risen вели сами разработчики из Piranha Bytes, в прошлом создавшие мрачный мир «Готики» (Gothic). О продолжении Risen до недавних пор было известно крайне мало, поэтому начало показа мы ждали с особым нетерпением.

Первые секунды хочется невольно надеть солнцезащитные очки – настолько радикально изменился внешний вид Risen 2 по сравнению с бледной палитрой предшественницы. Буйство ярких красок и оттенков, солнце, море… корабли и пираты. Да, темой второй серии становятся пираты: треуголки, ботфорты, алебарды и кремневые пистолеты снова в моде. Но мы не перенеслись в Карибское море – это все тот же мир темного фэнтези Risen, в котором разбушевавшиеся титаны повергли планету в хаос, поставив человечество на грань выживания.
События Risen 2 происходят спустя несколько лет после предыдущей серии и повествуют о борьбе главного героя с чудовищами глубин морских, грозящих положить конец и без того хрупкому существованию людей. Главный герой – одноглазый юноша без страха и упрека (разработчики говорят, что глаз он потерял в битве с медузой), является агентом Инквизиции и должен выведать у пиратов тайну укрощения морских чудовищ.
Впрочем, знакомство с миром наживы и чистогана проходит не совсем гладко: как мы видим из вступительного трейлера, героя чуть не лишают не только второго глаза, но и жизни. Мир пиратов суров, и чтобы заручиться их поддержкой, герою придется завоевать их авторитет. Нам обещают от 60 до 80 часов фирменного «райзеновского» геймплея, где любая задача может быть решена несколькими способами, а отношения между фракциями будут напрямую влиять на финал игры.
Мир Risen 2 представляет собой группу разобщенных островов, каждый из которых уникален и содержит массу местечек для исследования. День меняется на ночь, равно как и погода, меняя модель поведения жителей в окрестных деревнях. Для перемещения между островами потребуются корабли, но пока не ясно, сможем ли мы иметь свое судно и развивать его, как в легендарных «Корсарах», однако параллели с отечественной игрой невольно не раз посещали меня во время показа.
Несмотря на замену луков и арбалетов на мушкеты и пистолеты, а рыцарских доспехов – на камзолы и треуголки, магия из игры никуда не делась: ее все так же можно развивать наряду с другими способностями. Игра вообще предоставляет массу возможностей по индивидуализации главного героя, в том числе с помощью предметов одежды и оружия. Бестиарий также обещает порадовать разнообразием. В рамках демонстрации разработчики завели героя вглубь острова, в джунгли, где ютилась группа динозавроподобных тварей и несколько гигантских насекомых. Наш герой бился не больше минуты, продемонстрировав несколько видов ударов абордажной саблей и использование пистолета. В целом, бои выглядят на порядок зрелищнее, чем в предыдущей серии.
До релиза Risen 2: Dark Waters еще очень далеко (разработчики пока сами не берутся назвать дату), однако уже сейчас игра выглядит крайне многообещающе, да и вообще, хорошей ролевой игры про пиратов не было со времен «Возвращения Легенды». А еще будем надеяться, что Piranha Bytes усвоили уроки Gothic 3 и Risen, почти провалившихся из-за полчищ багов, и в новом проекте со стабильностью станет получше.

ELECTRONIC ARTS EVENT DAY

Клуб Mezzanine, где проходила презентация большей части продуктов EA.

2 марта, ровно за день до начала основной конференции, Electronic Arts собрала представителей прессы и партнеров на презентацию своих продуктов. На мероприятии, начавшемся в обед, мы смогли с комфортом посмотреть и поиграть во все самое интересное, что представит в этом году EA. Кульминацией же стала демонстрация долгожданной Battlefield 3, ради которой всех погрузили в автобус и перевезли на другой конец города, где и произошел, возможно, главный анонс GDC. Ну да обо всем по порядку.

KINGDOMS OF AMALUR: REKONING

Новая эпическая ролевая сага от разработчиков 38 Studios и Big Huge Games демонстрировалась в отдельной, закрытой секции на втором этаже клуба, и только по предварительной записи. EA, похоже, делает большую ставку на этот продукт: по имеющейся информации, 38 Studios уже работает над MMO во вселенной Kingdoms of Amalur, известной под рабочим названием «проект Коперник».

В начале вместо утомительного процесса создания главного персонажа вам задают несколько базовых вопрос (пол, раса)... и все, ваш новоиспеченный аватар может начинать свое путешествие по миру. Впрочем, любители повозиться с внешностью героя смогут провести некоторое время, выбирая прическу, цвет бороды или длину волос. Вообще же, система развития персонажа позиционируется как «новаторская». Главный дизайнер проекта, Кен Ролстон, живая легенда, ранее работавший в Bethesda над сериалом Elder Scrolls, заявляет, что в игре классов как таковых не будет вообще, а по ходу прохождения игры мы сможем развивать любые умения.

Тем не менее, при определенном уровне развития персонажа и, неизбежной, так или иначе, специализации, на магических или воинских дисциплинах, изменения начинают происходить не только в стиле ведения боя, но даже в обычном перемещении героя. Так, опытный воин ловко кувыркается, уходя от атак противника, тогда как маг телепортируется за спину врага и наносит критический удар. Боевая система более характерна для консольных слэшеров, нежели для ролевых игр. Она крайне динамична и зрелищна, а ближайшая аналогия, приходящая на ум – Fable III. Добивание противников требует от игрока быстрого нажатия на определенные кнопки, после чего герой либо использует зрелищное заклинание, либо просто красиво зарубит супостата. Также обещают великое множество предметов одежды и оружия, создаваемых случайным образом, как это было в классической Diablo.

Мир Rekoning очень красив, ярок и самобытен, и к тому же огромен и открыт для свободного исследования в лучших традициях Oblivion. Арт-директором проекта является не кто иной, как Тод Макфарлан, хорошо известный любителям комиксов и коллекционных пластиковых фигурок. А за «литературную» часть и целостность мира в ответе сам Роберт Сальваторе – автор книг по вселенной Forgotten Realms и один из наиболее продаваемых фэнтези-писателей в США.

О сюжете, равно как о героях или фракциях, на данный момент известно крайне мало. Герой начинает свой путь с чистого листа, страдая амнезией, ставшей следствием едва пережитой смертельной магической атаки. Кроме того, известно, что именно наш герой стал первым, кто не обернулся в демона после прохождения сквозь Колодец Душ – мистический объект, позволяющий по собственной воле изменить судьбу (которая в мире Rekoning считается абсолютной и неизбежной). Релиз Rekoning заявлен на осень 2011 года. К этому моменту мы все уже наиграемся в Fable III, сравнения с которым, ввиду схожести боевой и ролевой систем, боюсь, неизбежны. Сможет ли 38 Studios и ее звездный триумвират противопоставить творению Мулине и Microsoft действительно новый продукт? Шансы велики.

ALICE: MADNESS RETURNS

Если и есть в игровой индустрии имя, которое четко ассоциируется строго с одной игрой, то это, без сомнения, Американ МакГи и его «игроизация» классического произведения Льюса Кэрола «Алиса в стране чудес». American McGee's Alice, выпущенная в далеком 2000 году, помимо запоминающегося сюрреалистичного визуального ряда и оригинальных находок в дизайне уровней, имела крайне удачную для PC схему управления. С тех пор прошло более десяти лет, Американ (да, это его настоящее имя) выпустил Scrapland и Bad Day L.A., но, как он признался в частной беседе, вопрос про продолжение «Алисы» – второй по популярности из задаваемых ему (реально ли имя Американ, волновало публику все же больше).

В 2009-м году покров тайны был сорван и было анонсировано официальное продолжение. У руля снова МакГи, впрочем, студия другая – коллектив со звучным названием Spicy Horse. К 10-летию оригинала не успели, релиз все же «сполз» на 2011 год и состоится 14 июня, о чем сам МакГи объявил в рамках короткой презентации и последовавшего за ней показа нового трейлера.

Впрочем, только новым видео, к счастью, не ограничилось. Часть площади танцпола клуба была декорирована гигантскими грибами, между которых расположилась огромная плазма с демоверсией игры, которую могли попробовать все, кому хватило терпения дождаться очереди. Сам Американ активно комментировал происходящее на

Американ МакГи: «Все дело в грибах, парень! Ешь больше грибов, и станешь таким же большим, какя!»

экране и охотно отвечал на вопросы. Первые ощущения от демоуровня – да, это «та самая Алиса», экшн-платформер, таких игр уже не делают (особенно для PC)! Управление простое, удобное и понятное с первых секунд, а окружающий паноптикум радует больное воображение. Из оружия нам показали фирменный нож-тесак, чайник, пулемет-перцемолку, защитный зонтик, ну и, конечно же, использование «волшебных грибов» в военных целях. После съедания последнего нам показывают сценку, в которой Алиса быстро вырастает и давит врагов ногой, как тараканов. Бои гармонично перемежаются с «прыжковыми» участками и решением небольших головоломок.

МакГи всегда декларировал, что старается использовать игры в том числе как средство повествования, переплетая простой в понимании игровой процесс с историей, которая заставит игроков сопереживать происходящему. И хотя в рамках одного уровня заявленной драматургии мы не увидели (а жаль, ведь игра и впрямь не про драки с ожившими картами, нас всегда захватывала именно история и безумный мир «недетских» кошмаров), Американ уверяет, что разочарованы мы не будем.

Алиса возвращается в мир собственных ночных кошмаров спустя десять лет после событий первой части. Перемещаясь между мрачным Лондоном и Страной Чудес, Алисе предстоит разобраться в тайне гибели своей семьи во время пожара и окончательно избавиться от преследующих ее ночных кошмаров (может быть, все дело в грибах?). Поклонникам серии обещано большое количество «пасхальных яиц», которые будут намекать на отдельные эпизоды десятилетней давности, но в целом игра создавалась с расчетом на то, что большая часть современных геймеров в первую «Алису» не играло. Сможет ли геймдизайн образца начала нулевых зацепить новое поколение игроков? Ответ мы узнаем уже очень скоро, этим летом.

Электронные
книги WEXLER

на правах рекламы

WEXLER.BOOK E5001

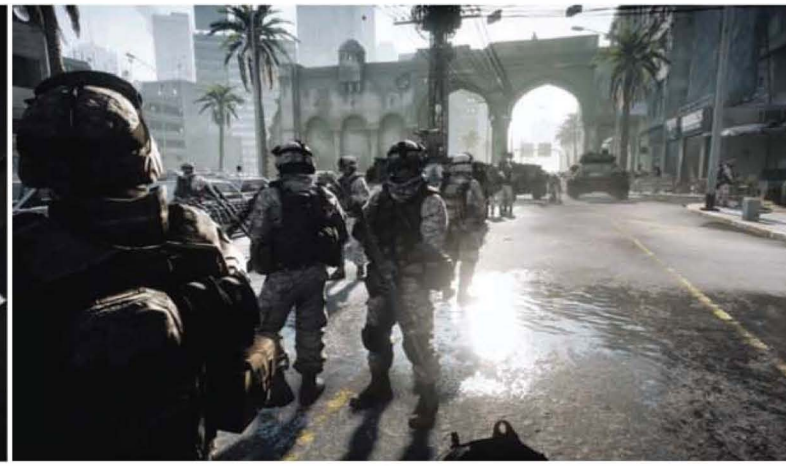
«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ

ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС/ КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ
РАДИО И MP3
ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ
ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ

wexler.
www.wexler.ru
мы вконтакте
ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60



BATTLEFIELD 3

И вот мы подбираемся к центральному событию. Разогретую изрядным количеством горячительных напитков публику аккуратно погрузили в автобус и бережно перевезли в другой клуб, где разработчики DICE, проведя тщательный анализ помещения на наличие подслушивающих и записывающих устройств, готовы были начинать срывать покровы.

О Battlefiled 3, полноценном продолжении главного сетевого развлечения пятничного вечера образца 2005 года (именно тогда вышла Batllefield 2), Интернет полнился слухами очень давно. Количество «подделок» под игровое видео и вовсе не сосчитать, фансайты по крупицам собирали обрывки информации из блогов и интервью, пытаясь разобраться, что правда, а что домыслы. Ключевым событием, давшим понять, что Batlefiled 3 реален, стало появление приглашения на закрытое бета-тестирование всем, кто купил коллекционное издание Medal of Honor. И вот, наконец-то, официальный показ.

Под крики и улюканья подвыпившей публики разработчики из DICE продемонстрировали официальный трейлер, а далее сами прошли миссию из однопользовательской компании, отдельные эпизоды которой вы могли видеть в дебютном видео.

Место и время действия – Ближний Восток (приграничные районы Ирана и Ирака, а вообще нам обещают карты в Париже, Тегеране и даже Нью-Йорке), 2014 год. Взвод морских пехотинцев с переменным успехом пробивается через городские кварталы – так вкратце можно было бы описать ход миссии. Для демонстрационных целей разработчики разбили уровень на три условно-связных между собой эпизода. Сначала взвод движется через некое строение на парковку, где попадает в засаду. Завязывается перестрелка, с балконов начинают палить из РПГ. Грохот, крики, ощущение, что смотришь хронику второй войны в Ираке, или новый эпизод «Поколения Убийц» (Generation Kill), а не демо видеоигры. Во второй части показа наш взвод борется со снайпером, засевшим на крыше соседнего здания, где нам демонстрируют широкий потенциал разрушения строений и укрытий (выстрел из гранатомета проделывает в здании огромную дыру, решая «проблему снайпера»). В финальной, третьей части демо нам необходимо обезвредить взрывное устройство, после чего на нас бросается враг, короткая сцена драки с использование специальной комбинации кнопок – и вуаля, фанфары, логотип. Релиз осенью, размещайте предзаказы! Кстати, разместившие предзаказ на коллекционную версию игры получат возможность бесплатно скачать дополнение Back to Karkand, в которое войдут четыре карты-ремейка из Battlefield 2 и некоторые виды оружия и транспортных средств оттуда же.

Передать ту бурю эмоций, которую на самом деле вызывает увиденное, в тексте сложно: на сегодняшний день это безоговорочно самый зрелищный шутер на современную военную тематику. Ничего подобного мы до сих пор не видели. Шведские разработчики начали работать над проектом еще три года назад, и результатом стало появление движка Frostbite 2.0, являющего собой верх технической мысли. Качество картинки и производительность даже на данном этапе разработки поражает воображение и вызывает глубокое уважение к техническому гению инженеров из DICE. Такое количество деталей, объектов, спецэффектов на огромных размеров картах во многом стало возможным благодаря используемой технологии асинхронной динамической подгрузки, позволяющей высвобождать оперативную память.

И хотя системные требования на данный момент не разглашаются, есть уверенность, что нам все же не придется срочно раскошеливаться на новый компьютер (в конце концов, игра выходит и на консолях текущего поколения). Кроме того, в игре используется анимационная технология ANT, ранее отлично зарекомендовавшая себя в спортивных играх серии EA Sports, в результате чего перемещения нагруженных амуницией морпехов выглядят до неприличия реалистично. Отдельная система создана для управления звуковыми эффектами (разработчики называют ее HDR-audio по аналогии с графической технологией изменения яркости освещения сцены).

Таким образом, звуковые эффекты теперь ранжируются по силе условных децибел в сцене, а не просто по радиусу (что ближе к реальности). То есть, взрыв оглушает, деформируя восприятие других звуков в сцене, и т.д.

Сериал Battlefiled снискал популярность масс в первую очередь благодаря сетевой игре, но, к сожалению, в рамках показа нам продемонстрировали только сингл, хотя DICE и заверяют, что сетевой режим будет представлен во всем своем великолепии и будет поддерживать сессии до 64 игроков на одной карте.

Однопользовательская же кампания будет представлять из себя полноценный, связанный сюжетно набор миссий, где упор будет сделан даже не на управление взводом, как в серии Bad Company, а на личность главного героя, с большим количеством заскриптованных событий и персонажей второго плана. Таким образом, Battlefield откровенно залезает на территорию своего главного конкурента – Call of Duty. А ведь третья часть Modern Warfare, по слухам, тоже должна появиться аккурат осенью этого года! Без сомнения, нас ждет противостояние гигантов – EA и Activision, и что-то подсказывает нам, разработчики из Infinity Ward сейчас находятся под очень и очень большим прессингом.

В заключение показа отдельный комментарий был дан по поводу PC-версии, ибо беспокойство о том, что на выходе мы получим «консольный порт», вполне объяснимо – ведь разработчики сегодня в первую очередь ориентируются на продажи на приставках. Но DICE заверяют, что для PC используется отдельная версия движка Frostbite 2.0, равно как и игровые ресурсы специально адаптированы под возможности и нужны современных PC. Кроме того, демоверсия, так впечатлившая нас в Сан-Франциско, – именно для PC, так что, будем надеяться, беспокойства наши напрасны.

Громкая премьера стала отличным завершением длинного дня. Electronic Arts умеет не только делать и издавать отличные игры, но и прекрасно организовывать мероприятия, за что компании отдельное большое человеческое спасибо! Мы обязательно еще более подробно осветим все упомянутые выше продукты в ближайшем будущем. ■

ВЕДЬМАК®2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

17.05.2011

www.TheWitcher.com

ПРЕДЗАКАЗ НА САЙТЕ WWW.SOFTCLUB.RU

CDPROJEKT RED | SNOWBALL | 1С-СофтКлаб

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Авторы:
Николай Третьяков, Сергей Думаков

8 ИГР ПО КНИГАМ, КОТОРЫЕ ПОТРЯСЛИ МИР

«READING ROCKS!» – ГЛАСЯТ ПЛАКАТЫ НА СТЕНАХ ШКОЛЫ САУС-ПАРКА. А ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ СОКРОВИЩА МИРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ТЕМ, КТО УПОРНО НЕ ВЕРИТ, ЧТО ЧИТАТЬ КРУТО, НУЖНО ОБРАТИТЬСЯ К САМОМУ ПОПУЛЯРНОМУ СОВРЕМЕННОМУ ИСКУССТВУ – ИГРАМ. В САМОМ ДЕЛЕ, У КЛАССИКИ И СОВРЕМЕННЫХ БЕСТСЕЛЛЕРОВ ЕСТЬ ОГРОМНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ ТРАНСФОРМАЦИИ В ИГРОВЫЕ БЛОКБАСТЕРЫ. ПРАВДА, ИГРЫ-БЛОКБАСТЕРЫ ДЕЛАЮТ МАСТИТЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ ВОЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ОРИГИНАЛАМИ. МЫ ВСПОМНИЛИ, ЧТО ПОЛУЧАЛОСЬ РАНЬШЕ, КОГДА ВЫДАЮЩИЕСЯ ДЕЯТЕЛИ ГЕЙМ-ДЕВЕЛОПМЕНТА ЛЕЗЛИ ЗА ИДЕЯМИ, СЮЖЕТАМИ И СЕТТИНГАМИ В КНИЖНЫЕ ШКАФЫ.

Х.С. ТОМПСОН

«СТРАХ И ОТВРАЩЕНИЕ В ЛАС-ВЕГАСЕ»

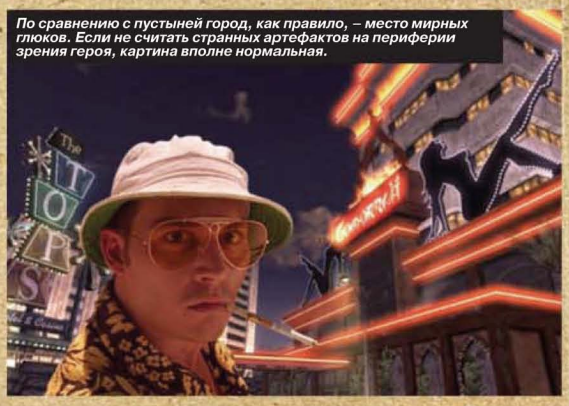
1

ЖАНР:
Психоделический симулятор/
Экшн-адвенчура

РАЗРАБОТЧИК:
Maxis

Sim Fear & Loathing in Las Vegas мог сделать только Уилл Райт: Лас-Вегас и окружающая его пустыня – огромная «песочница», в которой то и дело происходят случайные события. По какому маршруту понесет доктора журналистики и самоанского адвоката, с кем они встретятся и во что это выльется (в насилие, буффонаду или просветление) – определяют Всемогущий Процедурно Генерированный Хаос и игрок. У последнего много свободы (в том числе в выборе употребляемых героями веществ) и мало контроля (галлюцинации героев развиваются самостоятельно, и на них можно оказывать лишь ограниченное влияние). Прожеванная марка вызвала стремительный морфинг окружающих NPC в агрессивных рептилий? Напоите доктора грейпфрутовым соком, который вымоет кислоту, и вручную смягчите черты монстров, убрав острые зубы и добавив добрых глаз. Изюминка Sim Fear & Loathing In Las Vegas – онлайновый кооперативный режим, исследующий пределы человеческого восприятия и общения. Белый кролик, сидящий в ванне и собирающийся откусить себе голову, – может ли это быть ваш адвокат? Что швырнуть в воду – включенный в сеть магнитофон или апельсин? Как мы можем быть уверены, что апельсин – не магнитофон? Красочная карта Невады и сушеная жаба входят в знаменитое коллекционное издание игры, в России испорченное копирайтерами местного издателя – посредством яркой надписи «Стань торчком» на коробке.

Трипы доктора стремительны и динамичны. Непонятно, какие существа были трансформированы его восприятием в гигантских ящериц; понятно только, что нужно уносить ноги.



По сравнению с пустыней город, как правило, – место мирных глюков. Если не считать странных артефактов на периферии зрения героя, картина вполне нормальная.

ЧТО КИНУТЬ В ВОДУ – МАГНИТОФОН ИЛИ АПЕЛЬСИН? КАК МЫ МОЖЕМ БЫТЬ УВЕРЕНЫ, ЧТО АПЕЛЬСИН – НЕ МАГНИТОФОН?

ДЖ. БОККАЧЧО

«ДЕКАМЕРОН»

2

ЖАНР:
Эпизодическое ассорти

РАЗРАБОТЧИК:
Double Fine

Активно отдыхая от больших игровых проектов, Тим Шэфер и его команда регулярно выдают все новые мини-игры на основе отдельных историй из «Декамерона». Жанры и оформление эпизодов The Stacking Decameron невероятно разнообразны – от двумерного платформера с прыжками по карнизам над выгребными ямами, через стелс-экшн, где нужно тихо сидеть в сундуках и ориентироваться в темноте на слух, до party game, заставляющей игроков увлеченно кричать в микрофон: «Эй, там не надо хвоста!!!». Из-за различий в контенте у каждого эпизода The Stacking Decameron свой возрастной рейтинг. Эпизод о том, как загонять дьявола в ад (в роли похотливого монаха – Джек Блэк, в роли дьявола – его лысый партнер по группе Tenacious D Кайл Гэсс), повсеместно получил «от 18 и старше», кроме Австралии и Германии (где он был запрещен). Причиной тому послужила в первую очередь мультиплатформенность The Stacking Decameron: игра доступна не только на Steam, но и в Xbox Live Arcade, WiiWare и PlayStation Store, и поддерживает управление движениями. Kinect-версия одного из эпизодов обеспечила The Stacking Decameron звание «самой непристойной игры всех времен» по версии сайта Kotaku.

Чтобы дать юным любителям литературы возможность познакомиться с историей про дьявола и ад, была выпущена альтернативная версия, стилизованная под игру для Atari 2600.

Тим Шэфер и кампания разбираются в мемах: купец из Римини преследует по крыше неверную жену под пристальным взглядом Омской птицы, контакта с которой он должен избежать.

ЭПИЗОД О ТОМ, КАК ЗАГОНЯТЬ ДЬЯВОЛА В АД, ПОВСЕМЕСТНО ПОЛУЧИЛ «ОТ 18 И СТАРШЕ».

Л.Н. ТОЛСТОЙ

«ВОЙНА И МИР»

3

ЖАНР:
Стратегия в реальном времени /Экшн

РАЗРАБОТЧИК:
The Creative Assembly

Total War and Peace – не просто «глубокий мод Napoleon: Total War безо всякой ценности для жанра», как утверждают запойные игровые критики из Интернета, в эту игру не игравшие. Экшн-элементы новой стратегии великолепны; Creative Assembly не зря наняла разработчиков из Ubisoft, ранее работавших над Assassin's Creed. Особенно удались перебежчикам приключения Пьера Безухова в оккупированной Москве: Граф-Медведь наводит ужас на французов, перемещаясь по крышам, сваливаясь всем весом на головы часовых и мгновенно ломая им шеи; мягкотелость (в буквальном смысле) графа Безухова позволяет ему убивать бесшумно. Решив за Пьера каббалистическую головоломку «Le Russe Bezouhoff», игрок может попробовать прокрасться в Кремль и убить Наполеона; в этом случае на стратегической карте Total War and Peace Кутузов будет завязывать сражения с совсем слабой французской армией. Игрок может вмешиваться не только в ход истории, но и в судьбы героев: например, выполнив дополнительную задачу в тактическом сражении и не дав князю Андрею Болконскому получить смертельное ранение при Бородино, или зарезав миссионера-иезуита, отчего Элен не перейдет в католичество. Дополнения к Total War and Peace продлевают кампанию на десятилетия: Николенька Болконский вырастает в великого полководца, выигрывает Крымскую войну и отправляется в Америку – громить конфедератов и освобождать крепостных негров; грозный Граф-Медведь спасает декабристов, расправляется с Дантесом, толкает под локоть Мартынова и (из последних сил) давит Джона Уилкса Бута.

Невероятно, но в Total War & Peace даже больше действующих лиц, чем в книжном оригинале. Бок о бок с Платоном Каратаевым (справа) сражается его брат-близнец Сенека Каратаев (слева).

Переход в режим трехмерного экшна осуществляется в Total War & Peace просто: щелкните мышью на большого Пьера слева – и отправляйтесь в Москву с Графом-Медведем!

МЯГКОТЕЛОСТЬ (В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ) ГРАФА БЕЗУХОВА ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ УБИВАТЬ БЕСШУМНО.

Я. ГАШЕК

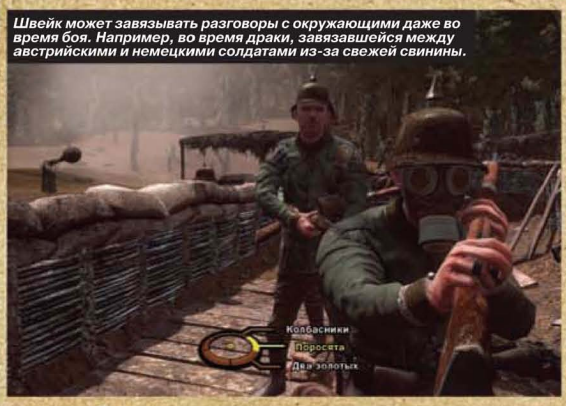
«ПОХОЖДЕНИЯ БРАВОГО СОЛДАТА ШВЕЙКА»

4

ЖАНР:
Ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК:
BioWare

Данджен-мастера из BioWare решили вернуться из самодельных миров в лицензированные – и не прогадали со Svejk's War. Перелицованный в очередной раз устаревший графический движок позволил оптимально перенести классические иллюстрации Йозефа Лады в 3D. На полную раскрутилось знаменитое диалоговое колесо, знакомое всем по серии Mass Effect. В Svejk's War оно вращается, как сейфовый замок: игрок последовательно выбирает несколько ключевых словосочетаний, и Швейк выстраивает потрясающий нарратив, выводящий собеседника из ума («4268», «паровоз»). Что замечательно, можно провоцировать Швейка на рассказывание как канонических баек из книги, так и историй, мало связанных с миром игры, но странно злободневных («пяти девочкам сразу», «премьер-министр», «отступные», «полковник держал свечку», «нет и семнадцати», «Италия»). В остальном это типичная игра от BioWare: Швейк участвует в больших сражениях, но ведет свою маленькую войну, в которой ему помогают боевые товарищи – сапер Водичка (незаменимый в качестве ударной силы), вольноопределяющийся Марек (бард по призванию), повар-оккультист Юрайда (мастер пищевых и духовных баффов). Встроенная мини-игра посвящена хобби Швейка – собаководству; герой может скрещивать породы, выведя пса с самой полезной комбинацией качеств, способного и справиться с толпой свирепых мадьяров, и выкопать из земли упаковку пива. Саундтрек Svejk's War (в частности, сингл Lust, Princip! из вступительного ролика) вернул популярность группе Franz Ferdinand.



Швейк может завязывать разговоры с окружающими даже во время боя. Например, во время драки, завязавшейся между австрийскими и немецкими солдатами из-за свежей свинины.

Выводимые Швейком гибриды (данную собаку образовали сенбернар, ротвейлер, дог и ризеншнауцер), несмотря на грозный вид, нуждаются в ласке, уходе и играх.

ШВЕЙК РАССКАЗЫВАЕТ ИСТОРИИ, МАЛО СВЯЗАННЫЕ С МИРОМ ИГРЫ, НО СТРАННО ЗЛОБОДНЕВНЫЕ.

Х. МУРАКАМИ

«ОХОТА НА ОВЕЦ»

5

ЖАНР:
Среда общения для социальных сетей

РАЗРАБОТЧИК:
Джон Ромеро

Sheep Hunt – уникальная в своем роде «игра ни о чем» для девочек; если при регистрации указать в соответствующем поле принадлежность к мужскому полу, программа мягким, спокойным голосом предложит поиграть во что-нибудь другое. Заявившие женский пол могут насладиться абсолютным спокойствием и полной свободой передвижения по вымышленному городу, который до боли напоминает Токио. Все девушки в городе управляются живыми людьми, все парни (мужчин тут нет, персонажи никогда не перешагивают тридцатилетний рубеж) находятся во власти искусственного интеллекта. Задача игрока в Sheep Hunt – слушать песню ветра, играть в пинбол и вести многозначительные беседы с красивыми незнакомцами. Необычайно свежо выглядят варианты ответов в диалогах: например, на стандартный вопрос о погоде придется выбирать из «А может, те яйца были сварены вкрутую?», «Мне знакомо это ощущение» и «Я поняла, что именно хотел сказать мне бармен». Ни с чем не сравнимая свобода поведения игрока разбавляется так называемыми авторскими посланиями – игрок регулярно получает сообщения вроде «Вы осознали, что если сейчас же не посетите магазин одежды, то умрете с тоски». И действительно, если после этого в течение десяти минут игрового времени не потратить пять баксов с кредитной карточки в одном из полутора сотен виртуальных бутиков, персонаж натуральным образом зачахнет. Джон Ромеро получил более полутора миллионов одних предзаказов на Sheep Hunt. Полученные таким образом деньги разработчик направил на еще более доскональное исследование природы гедонизма и обломовщины, что позволило сделать игру достовернее и детальнее.

В Sheep Hunt можно побыть лоли-художницей, которую поддерживают в эмоционально нелегкой жизни взрослые друзья: гостиничная менеджерша и писатель путеводителей.

Большинство играющих в Sheep Hunt предпочитает стандартный женский тип из книг Мураками: богатая наследница, взбалмошная, неразборчива в связях, фотографирует, читает Коэльо.

ВЫ ОСОЗНАЛИ, ЧТО ЕСЛИ СЕЙЧАС ЖЕ НЕ ПОСЕТИТЕ МАГАЗИН ОДЕЖДЫ, ТО УМРЕТЕ С ТОСКИ.

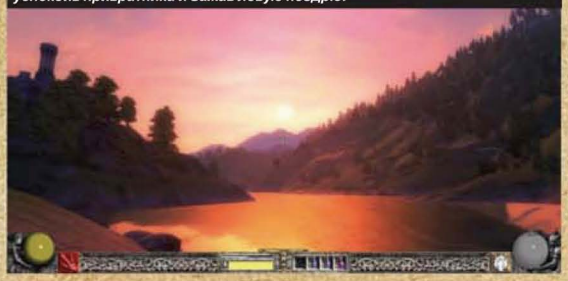
Г.П. МАЛАХОВ

«ДАРЫ ПРИРОДЫ ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ», «ЖИЗНЬ ПО КОСМИЧЕСКИМ ЧАСАМ», «БИОРИТМОЛОГИЯ И УРИНОТЕРАПИЯ»

ЖАНР:
Патриотический симулятор выживания

РАЗРАБОТЧИК:
1C-Snowball

Survival horror «Один в чаще» вышел в рамках программы Правительства Российской Федерации по поддержке патриотических компьютерных игр. То, что об «Одном в чаще» знают даже в таких уголках нашей родины, где нет не только компьютеров, но и зоны покрытия ГЛОНАСС, заслуга Первого канала, который с самого начала поддерживал разработчиков и создавал мощный информационный фон. Главный герой игры, Иван Филимонович Федоров, волею судьбы оказался в глухих лесах средней полосы России, а из полезных вещей в его рюкзаке нашлись только три книги народного просветителя Геннадия Петровича Малахова. Основываясь на сведениях, почерпнутых из этих скрижалей мудрости, игрок на протяжении семи дней реального времени борется за выживание: проникновенные строки подсказывают, как согреться с помощью золы и кизяка, учат отличать истинную волчью ягоду от ложной (от ложной судороги появляются лишь на пятый час после отравления) и вещают о тайных возможностях человеческого организма. Игра предполагает развитие персонажа; имеется огромное количество так называемых «перков» – один из них, например, наделяет героя способностью «луженая глотка», что позволяет не фильтровать естественно выделяемые жидкости перед их употреблением. Если же положение Ивана Филимоновича в какой-то момент становится особенно отчаянным, на помощь к нему приходят герои русских народных сказок: Зайка-Попрыгайка подсказывает правильный путь, Лисичка-Со-Скалочкой скрашивает тяжелую минуту веселой историей, а Михайло Потапыч угощает голубцами с медом и малиной. Девелоперы утверждают, что 500 миллионов рублей, выделенных государством на разработку «Одного в чаще», помогли им создать удивительно правдоподобный и реалистичный мир, после общения с которым любой из россиян может применить полученный опыт на практике.



Даже если вы потерялись в лесу, славянский живой бог-целитель Ганеша настоятельно рекомендует каждый день медитировать на закате, успокоив привратника и зажав левую ноздрю.

Набор «Выживанец-М», помимо прочего включает в себя портативную спиртовку, колбы для выпаривания мочи и дуршлаг, чтобы откидывать на него протертую белену.

ОДИН ИЗ ПЕРКОВ, НАПРИМЕР, НАДЕЛЯЕТ ГЕРОЯ СПОСОБНОСТЬЮ «ЛУЖЕНАЯ ГЛОТКА», ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ НЕ ФИЛЬТРОВАТЬ ЕСТЕСТВЕННО ВЫДЕЛЯЕМЫЕ ЖИДКОСТИ ПЕРЕД ИХ УПОТРЕБЛЕНИЕМ.

У.Л. ЧЕРЧИЛЛЬ

«ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА»

7

ЖАНР:
Шутер от первого лица

РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts

Churchill's World War II основана на классическом шеститомнике сэра Уинстона Черчилля. Структура оригинала позволяет выпускать по игре в год, что отвечает как требованиям современного рынка, так и интересам издательства. К сожалению, текст книги не изобилует подробными описаниями баталий, поэтому основные события игры дорисованы воображением сценаристов: в роли обычного солдата игрок раскрывает тайные заговоры нацистов на Тегеранской и Ялтинской конференциях, мешает немецким спецподразделениям совершать диверсии поставок вооружений в Советский Союз, уничтожает лидера советских сепаратистов генерала Пласова, который в самый разгар войны решается на подлое предательство. «Несмотря на то, что некоторые истории, которые мы рассказываем, никогда не происходили на самом деле, наша игра пронизана духом произведений Черчилля, его истинно британскими честностью и благородством», – говорят авторы игры. Серьезность их притязаний очевидна: во всех межмиссионных роликах и предмиссионных брифингах Churchill's World War II фигурирует сам сэр Уинстон, роль которого исполняет сэр Энтони Хопкинс. В случае успеха второй и последующих серий не исключено развитие франчайза: недавно стало известно, что Electronic Arts зарегистрировала торговые марки Churchill's Modern Warfare, Churchill's Prophecy и Sons of Churchill.

В Churchill's War главного героя озвучивает Джеймс Гандолфини, известный всем по роли Тони Сопрано; поэтому портретное сходство Черчилля и капо из Джерси не случайно.

Игра не обходит вниманием совместные американо-британские операции; но даже в час победы премьер-министр не упустит случая сказать закадровую двусмысленность про союзников-янки.

ВО ВСЕХ РОЛИКАХ ФИГУРИРУЕТ САМ СЭР УИНСТОН, РОЛЬ КОТОРОГО ИСПОЛНЯЕТ ЭНТОНИ ХОПКИНС.

Р. БЛОХ

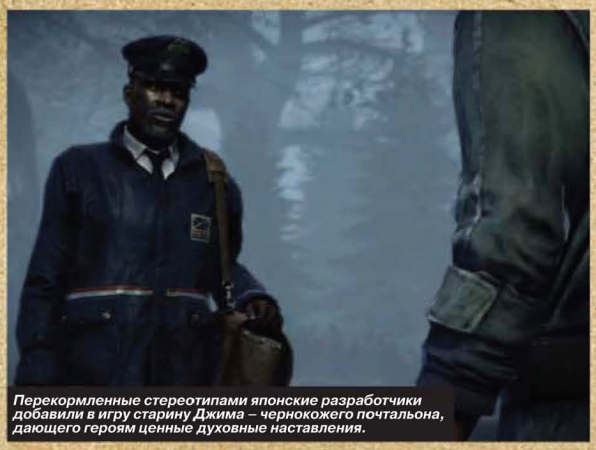
«ПСИХОЗ»

8

ЖАНР:
Хоррор от третьего лица

РАЗРАБОТЧИК:
Konami

Японцы из Konami лучше прочих понимают всю противоречивую натуру Нормана Бейтса, управляющего одним из многих маленьких мотелей, приютившихся на обочинах пустынных дорог американского Юга. Съевшие собаку на ужастиках родители серии Silent Hill заранее возлагали на Psycho Revisited большие надежды – книга, по их уверениям, как нельзя лучше подходила для воплощения в виде компьютерной игры. Традиционное для японцев болезненно-медленное повествование Psycho Revisited постепенно раскрывает зловещую картину происходящего: сначала мы играем за молоденькую Мэри Крейн (которая останавливается в мотеле по чистой случайности); затем – за самого Нормана, пытающегося противостоять деспотичной натуре Мамы; и, в конце концов, за сестру Мэри – Лайлу, которая пытается расследовать ее таинственное исчезновение. Покинувший было Konami Акира Ямаока выступил продюсером игры и написал ее саундтрек, а группа художников внутри компании подготовила альбом с рисунками, вдохновленными миром, «который был создан потрясающим воображением мистера Блоха». После окончания основной сюжетной линии игроку становятся доступны бонусные костюмы (в числе которых наряд морячки для Лайлы и комплект женского белья для Нормана) и дополнительные концовки во время последующих прохождений: собрав восемь бритвенных лезвий, разбросанных по локациям Psycho Revisited, и соврав Мэри о ближайших закусочных, Норман может убить всех действующих лиц игры и уехать на север страны, в маленький город Фейрвейл.



Перекормленные стереотипами японские разработчики добавили в игру старину Джима – чернокожего почтальона, дающего героям ценные духовные наставления.

Атмосферность Psycho достигнута простыми средствами: сплошное запустение, приглушенное освещение и много-много тумана, в который не хочется, но надо идти.

P.S. Игр по книгам в нашем компендиуме должно было быть девять. Но, увы, знаменитого разработчика Тома Клэнси в ходе мысленного эксперимента завалило его технотриллерами: хотя Том давно выдерживает соотношение «одна книга – одна игра», от жадности он все равно ринулся в книжный шкаф, и сделал это слишком резво.

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

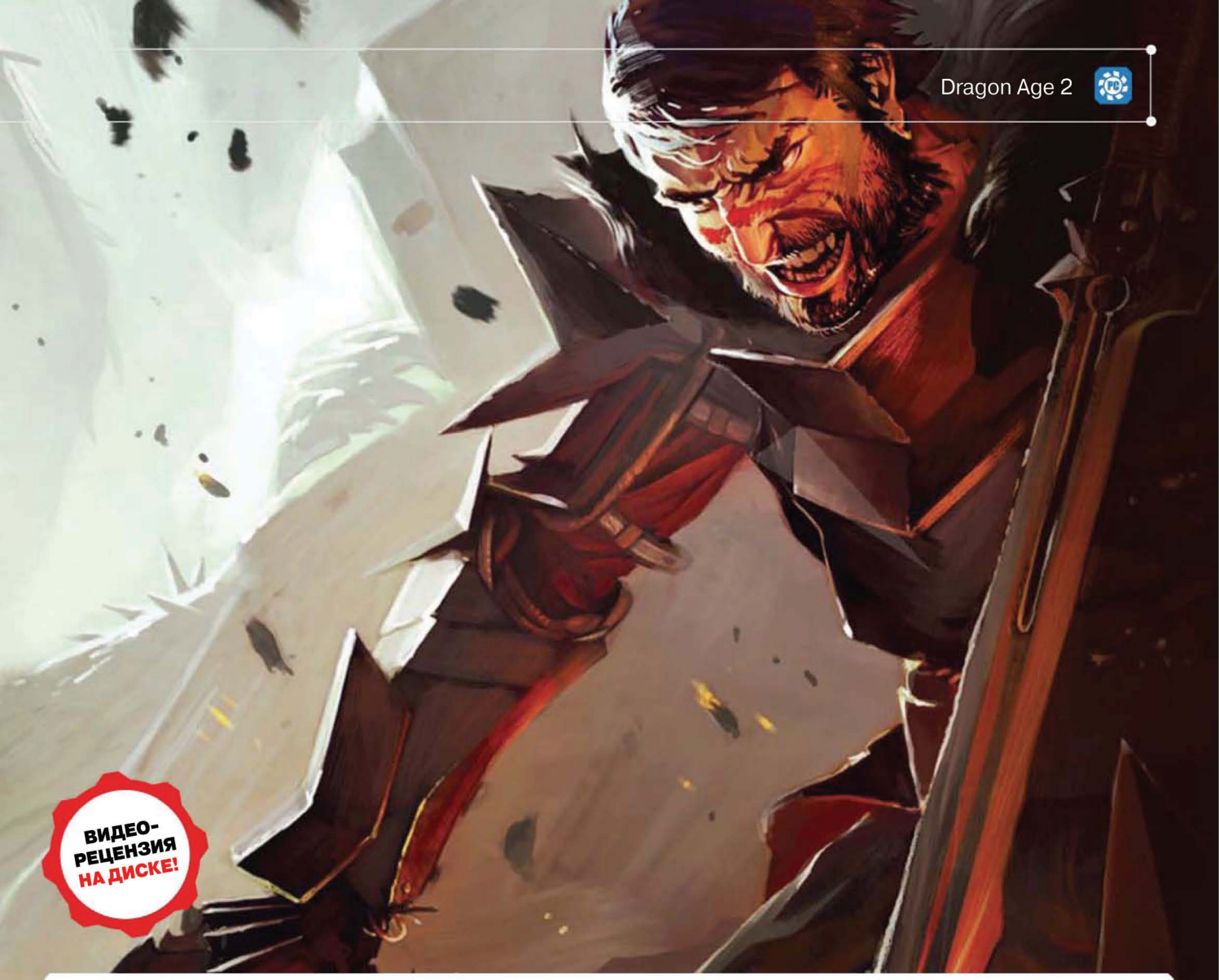
ПОХОЖЕ НА: Dragon Age: Начало
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

КОНСЕРВАТИВНАЯ RPG

DRAGON AGE 2

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT/Radeon 4850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dragonage.com

Dragon Age: Начало – современная классика и, без сомнений, главная RPG 2009 года – заложила основу для очень впечатляющего фэнтези-мира: за чтением ее внутриигровой энциклопедии, Кодекса, можно было провести долгие часы реального времени; примерно столько же уходило на общение с персонажами, у которых всегда находилось что рассказать о своем прошлом.

Для студии BioWare, раньше если и выпускавшей фэнтези-игры, то только в сеттинге Forgotten Realms (Baldur's Gate, Neverwinter Nights), Dragon Age стала серьезным шагом вперед – вымышленный континент Thedas (это аббревиатура, причем достаточно издевательская – THE Dragon Age Setting), мрачный стиль «Dark Fantasy» (секс, насилие, расовая нетерпимость) и сложная, многослойная предыстория событий – изложенная как в игре, так и в сопутствующей литературе.

Игра поддерживает DirectX 11 и тесселяцию – правда, разглядеть последнюю можно только под микроскопом.

Глава Киркволла, Виконт, обитает в собственной Цитадели, где его придется неоднократно навещать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУКИ И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Интереснейший мир, множество увлекательных квестов, сложные переплетения сюжетных линий, лучше поставленные диалоги, более динамичная боевая система, множество мелких улучшений.

Не слишком масштабный и продолжительный основной квест, устаревший движок, бедные на детали и повторяющиеся локации, многие улучшения на деле оказались упрощениями.

DRAGON AGE 2 НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСКАТЬ – ЭТО ПО-ПРЕЖНЕМУ ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР В РОЛЕВОМ ЖАНРЕ.

8.5

очень хорошо

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Dragon Age 2 прекрасно управляется с мыши и клавиатуры: в этом плане почти никаких отличий от первой части нет. Любое заклинание можно назначить на клавиши 0-9, что делает жизнь мага простой и приятной, а «умная пауза» вкупе с управлением с помощью мыши помогает куда лучше ориентироваться в боевой ситуации, чем на консолях. Геймпад подключить, впрочем, не получится.

МИР DRAGON AGE – БЕЗ ВОПРОСОВ, ЯВЛЕНИЕ УРОВНЯ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ».

Если Mass Effect стал для BioWare ее «Звездными войнами», то мир Dragon Age – без вопросов, явление уровня «Властелина колец».

DRAGON AGE: ПРОДОЛЖЕНИЕ

Создав убедительную вселенную и рассказав подробную историю спасения мира в Dragon Age: Начало, BioWare приняли решение сфокусироваться на более кинематографичной подаче материала: в Dragon Age 2 нет выбора родословной, но есть вполне определенный главный герой, все реплики его (или ее – пол и внешность персонажа по-прежнему зависят от ваших предпочтений) озвучены, а многочисленные варианты диалогов ушли в прошлое – теперь их роль заменяет «колесо выбора» из Mass Effect. Более того, игра стала во всех смыслах быстрее и динамичнее – и проявляется это прежде всего в подаче сюжета и боевой системе. Но обо всем по порядку.

Начинается Dragon Age 2 не с создания, а с выбора персонажа: как вы наверняка уже в курсе, главного героя DA2 зовут Хоук (это фамилия, имя можно придумать самому), но кем он будет – воином, магом или разбойником – нужно решить перед началом игры, поскольку это кардинально повлияет на стиль ведения битвы и множество других игровых параметров (включая сюжет). Здесь же можно выбрать пол персонажа – и все реплики в игре изменятся соответствующим образом. Возможность импорта сохранений из «Начала» и «Пробуждения» также присутствует – к счастью, при отсутствии «сейвов» можно выбрать одну из трех наиболее вероятных концовок первой части: особенность, которой сильно не хватало в Mass Effect 2. Нажав на «старт», мы попадаем… в комнату допроса.

СКАЗКА НА НОЧЬ

В Dragon Age 2 используется так называемый «нелинейный нарратив» – история Хоука занимает отрезок длиной в несколько лет, а ведет повествование гном Варрик, которого допрашивает не слишком дружелюбная коротко стриженная брюнетка, инквизитор Церкви. Главный вопрос у этой женщины всего один: как Хоук получил звание Чемпиона Киркволла и где он сейчас находится. Беседы инквизиторши и гнома разделяют сюжетные акты игры – всего их три – и любопытны прежде всего тем, что Варрик любит иногда приукрашивать события, а инквизиторша – ловить его на… художественном преувеличении. При этом игра во многом нелинейна, поэтому события могут развиваться очень по-разному – хотя главные сюжетные арки у истории все-таки фиксированные.

Начинается все с того, что Хоук бежит со своей семьей из разоренной Мором деревни Лотеринг – вокруг вовсю идет очередная война людей и Порождений тьмы (Drakspawn), поэтому до Киркволла группа беженцев доходит с потерями. По прибытии в город выясняется, что семейное поместье продал плутоватый дядя, а в центр города беженцев не пускают – нет места. Единственный выход: устроиться на работу к наемникам или контрабандистам. Проработав целый год (рассказчик оставляет его за кадром, сразу переходя к следующему), Хоук с семьей наконец-то получает возможность перебраться в хижину дядюшки Гамлена – в этот же период он знакомится с гномом Варриком и узнает о готовящейся экспедиции в Глубинные тропы – затее соблазнительной (древние сокровища!), но крайне опасной (подземные драконы!). Для участия в таком важном приключении нужно срочно накопить 50 соверенов.

Карта мира Dragon Age 2 ограничивается Киркволлом (отдельно – днем и ночью) и его немногочисленными окрестностями.

ГОРОД ТЫСЯЧИ ДЕЛ

Первый акт Dragon Age 2 – самый объемный, поскольку принуждает выполнять множество дополнительных квестов, чтобы заработать необходимую для продвижения по сюжету сумму денег. Хотя «принуждает» – не слишком удачное слово,

В окрестностях города можно найти источники для крафтинга, которые раньше приходилось собирать повсюду.

Бои стали заметно динамичнее.

игра вообще ни на чем не настаивает: можно развивать свои отношения с новыми друзьями-компаньонами, выполняя их просьбы (никакого полевого лагеря здесь, конечно, нет, соратники обитают во вполне определенных локациях Киркволла), можно найти специальную «доску объявлений» с заданиями калибром поменьше, а можно (и даже нужно) регулярно проверять письменный стол Хоука, аналог терминала в Mass Effect, где регулярно скапливаются новые письма, а значит – и новые задания.

Забегая вперед можно смело сказать, что побочные квесты – лучшее, что есть в Dragon Age 2. Более того, значение их здесь куда выше, чем в любой другой классической RPG: игнорируя дополнительные задания, можно лишиться многих возможных напарников (а вместе с ними и, гм, романтических опций), важных сюжетных опций и просто пропустить кучу интересного. В конце концов, если двигаться строго по сюжету, то игра закончится достаточно стремительно, а при выполнении всех квестов процесс может затянуться на долгие десятки часов – далеко не самых бездарно проведенных часов в вашей жизни.

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ

Мир Dragon Age по-прежнему раздирают социальные противоречия и в Киркволле, бывшей столице рабовладения, они особо сильны: городом управляет Виконт, но формально власть принадлежит Церкви – а подчиненные ей храмовники (Templars) и маги (Circle of Magi) терпеть друг друга не могут. В довершение всего, через год после начала наших приключений в Киркволл прибывает большая группа народа Кунари (Qunari) – и довольно быстро заявляет, что останется здесь надолго. В этой атмосфере всеобщей неприязни, постоянных предательств и заговоров вам придется пробивать свой путь к вершине – начав, разумеется, с зарабатывания денег и репутации. Почти каждый квест хитро переплетен с множеством других, и принятые решения обязательно аукнутся по ходу сюжетной линии. Как обычно, гораздо проще быть добрым и любезным со всеми – тогда можно заручиться поддержкой важных сюжетных персонажей и сильно облегчить себе жизнь в дальнейшем.

Убеждать, льстить и подкупать больше не придется – на смену сложной системе диалогов пришло упрощенное «колесико» из Mass Effect – в большинстве случаев достаточно выбрать «злое», «доброе» или «ироничное» направление реплики, и дальше Хоук все скажет сам. Параметр Coercion бесследно пропал из списка умений персонажа, зато появилась возможность в решающий момент дать слово определенному компаньону. Например, тот же Варрик может настолько красиво соврать, что любые доводы оппонента моментально сойдут на нет. Жаль только, что такая возможность предоставляется не слишком часто.

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

Развитие отношений со спутниками – не обязательное, но интересное и во всех отношениях выгодное занятие. По традиции BioWare, у каждого вашего напарника множество скелетов в шкафу, которые только и ждут, чтобы их оттуда достали. Более того, у многих персонажей могут найтись альтернативные решения квестов, благодаря которым вы не только выполните задание быстрее, но и улучшите свои отношения с персонажем. Подарки тоже остались – правда, теперь они встречаются значительно реже. Впрочем, некоторых соратников еще придется поискать: просто так, как в первой части, они на пути не попадаются, и встретиться могут, к примеру, в дополнительных квестах. Еще несколько напарников обязательно добавят в DLC – первое такое загружаемое дополнение называется «Изгнанный принц» (The Exiled Prince) и уже доступно для загрузки (а также бесплатно входит в Dragon Age 2: Signature Edition).

КРОВЬ И ПЛОТЬ

Что же касается основы всех основ игры – боевой системы – то она (к счастью или к сожалению) почти не изменилась. Правда, большинство анимаций было переделано, и бои в целом сильно ускорились: Хоук-воин скачет между врагами, раздавая смертельные удары огромным двуручным мечом (теперь он может задевать сразу нескольких врагов), Хоук-разбойник автоматически перемещается за спины противников для удара кинжалом в спину, Хоук-маг стреляет заклинаниями с удвоенной скоростью и ловко уклоняется от атак противников...

Все это произошло по той причине, что в версиях для консолей Xbox 360 и PlayStation 3, которым BioWare уделяли особое внимание, схватки решили сделать в реальном времени – как в каком-нибудь слэшере (то есть, для каждого удара или выстрела надо давить на кнопку атаки, а от вражеских ударов можно и нужно уворачиваться). Поэтому ПК-версии достались все анимации из консольных сборок игры, но возможности включить экшновые бои нет (на консолях же, наоборот, эту «фичу» можно при желании отключить – такое вот мультиплатформенное неравенство). Поэтому приходится, как в незапамятные времена, кликать на противника мышкой и ждать, пока герой подбежит к нему и начнет атаковать. Правда, новые спецэффекты, а также самая настоящая расчле-

PC-ВЕРСИЯ

В список особенностей PC-версии входит не только доставшаяся от «Dragon Age: Начало» боевая система, но и некоторые дополнительные графические опции. Во-первых, доступна возможность включить текстуры высокого разрешения – картинка сразу начинает разительно отличаться от консольных в лучшую сторону. Во-вторых, присутствует поддержка DirectX 11, а с ним и ряд интересных графических «фич»: SSAO, Depth of Field, тени от облаков и даже тесселяция, в теории делающая некоторые текстуры и объекты более объемными и реалистичными. Последнее, правда, почти незаметно, зато счетчик FPS сажает на колени даже на нашей топовой системе. В остальном же Dragon Age 2 очень хорошо оптимизирована – даже на относительно слабых ноутбуках можно добиться вполне сносной картинки уровня Xbox 360.

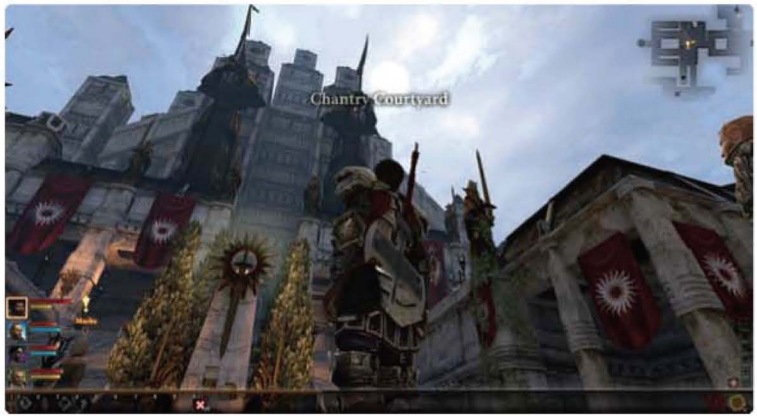
Ущербность моделей второстепенных NPC заметна невооруженным глазом.

Да, здесь есть драконы. Нет, встречаются они не так часто, как нам бы этого хотелось.

Спецэффекты выглядят неплохо даже по современным меркам.

КОМАНДА ХОУКА

В Dragon Age 2 еще лучше проработаны взаимоотношения между членами вашего отряда: диалоги между ними никогда не повторяются, и у каждого найдется интересный комментарий касательно происходящих событий. Правда, выбрав фиксированный и надежно работающий отряд (например, воин + разбойник + маг-целитель + атакующий маг), вы неизбежно лишитесь множества интересных диалогов или даже возможностей прохождения определенных квестов.



ненка делают схватки куда эффектнее, чем раньше. Критические удары превращают попавшихся на вашем пути бандитов в ошметки мяса, а напарники слегка поумнели и теперь реже подставляются под удары – настройка тактических опций по-прежнему осталась, но пользоваться ей теперь едва ли обязательно.

НА ПУТИ К УПРОЩЕНИЮ

Вообще, Dragon Age 2 стала заметно легче в прохождении – хардкорность боев первой части ушла, на уровне сложности Normal схватки не представляют особой трудности, и только боссы способны потрепать нервы. Некоторым упрощениям подвергся и интерфейс – здесь теперь отдельные меню для каждого пункта (инвентарь, журнал, навыки и т.п.), а соратникам больше нельзя подбирать обмундирование (у Варрика даже оружие фиксированное и прокачивается вместе с персонажем). Сделано это, скорее, для сохранения аутентичной внешности ваших спутников – на них по-прежнему можно надевать всевозможные амулеты и давать оружие помощнее, а редкие эксклюзивные апгрейды для их брони можно купить у некоторых купцов Киркволла. Другое заметное упрощение – крафтинг, который теперь сводится к «открыванию месторождений» и покупке, собственно, зелий и ядов или рун за деньги. Проще говоря, если вы один раз нашли эльфийский корень (elfroot), то он навсегда останется в списке ингредиентов – вот только получившиеся зелья придется покупать. С другой стороны, лечебные зелья (а также аптечки, лириум и многое другое) покупать вовсе не обязательно – эти предметы щедро вываливаются из врагов, и недостатка в них на нормальной сложности вы испытывать не будете.

В ЧЕТЫРЕХ СТЕНАХ

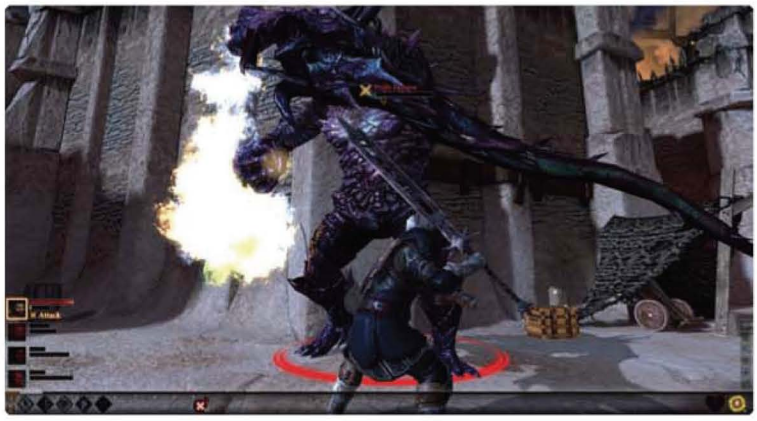
Действие Dragon Age 2 от начала и до конца проходит в городе Киркволле и его немногочисленных окрестностях – и это, конечно, вызывает определенные вопросы: да, город слегка меняется с течением времени, но блуждать в одних и тех же кварталах довольно быстро надоедает. Немногочисленные экскурсии в подземелья и окрестности города только усиливают ощущение дежавю: локации бесстыдным образом повторяются по нескольку раз кряду в совершенно разных квестах. Ночной Киркволл (отдельная карта с теми же самыми локациями, но в другое время суток) отличается от дневного только группками бандитов, нападающими на игрока и его партию, – такое явление, как Random Encounter, ушло в прошлое, ведь герой больше не путешествует по большому миру. Тем обиднее, что сам Киркволл выглядит довольно красиво: во многом благодаря улучшенной графике и новому художественному стилю игры.

Перерисовке подверглось почти все, и многие привычные вещи стали выглядеть по-другому – раса Кунари обзавелась брутальными рогами, Порождения тьмы теперь куда больше похожи на демонических гопников, чем на классических орков, а ведьма Флемет... что ж, пусть это будет сюрпризом. В палитре теперь преобладают коричневый и красный цвета: стены и флаги Киркволла соответственно. Нас, если честно, полностью устраивал внешний вид первой Dragon Age, но нельзя сказать, что сиквел выглядит хуже – скорее, напротив, более самобытно.

Торговцы окончательно превратились из NPC в манекенов: «общаться» можно только с прилавками.

ПОД СЛОЕМ КОСМЕТИКИ

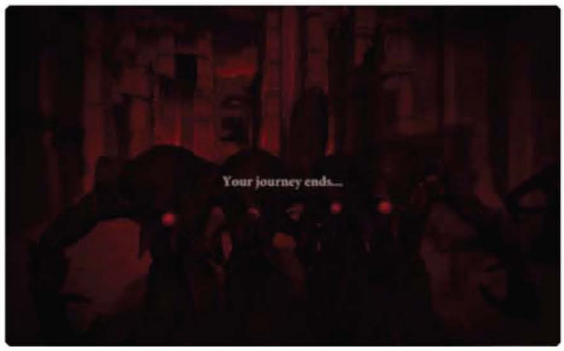
Что же касается технологий, то движок в игре остался тот же, но общее качество моделей и текстур подверглось серьезному улучшению. ПК-версия значительно продвинулась в этом плане по сравнению с консольными – здесь есть и совершенно неожиданная поддержка DirectX 11, и красивые тени от солнца, и несколько других интересных технологий (подробности – в соответствующей врезке). Правда, все эти графические достоинства – не более чем успешные попытки загримировать устаревший движок. Если начать внимательно оглядываться по сторонам, то сразу становятся заметными угловатые второстепенные персонажи, посредственная лицевая анимация, тесные локации с постоянными подзагрузками (в том числе и во время диалогов) и полное отсутствие каких-либо «честных» теней от предметов. В графической гонке Dragon Age 2 вряд ли обгонит надвигающиеся «Ведьмак 2» и The Elder Scrolls V: Skyrim. Не слишком все хорошо и с симуляцией мира – точнее, с традиционным еще со времен оригинала ее полным отсутствием. NPC по-прежнему стоят в одних и тех же точках, и ждут нашего внимания. Ни о каком распорядке дня нет и речи – лишь редкие прохожие курсируют по городу по строго определенным маршрутам. Торговцы теперь и вовсе в большинстве своем превратились в анимированных манекенов – «общаться» предстоит с их прилавками, которые немедленно показывают ассортимент вендора. Все это, вкупе с мгновенно исчезающими в ходе битвы телами врагов, застревающими в складках уровней сопартийцами и полным отсутствием какой-либо физики выглядит в 2011 году по меньшей мере странно: но BioWare, похоже, остается единственной студией, которой нет никаких сил ставить все это в вину. Может быть, в Dragon Age 3 (которая, судя по концовке, совершенно неизбежна) канадцы все-таки решатся приспособить для своих нужд хотя бы Unreal Engine 3.



Стратегическая камера исчезла вовсе – сделать из игры изометрическую RPG больше не получится, хотя немного поднять виртуального оператора все-таки можно.

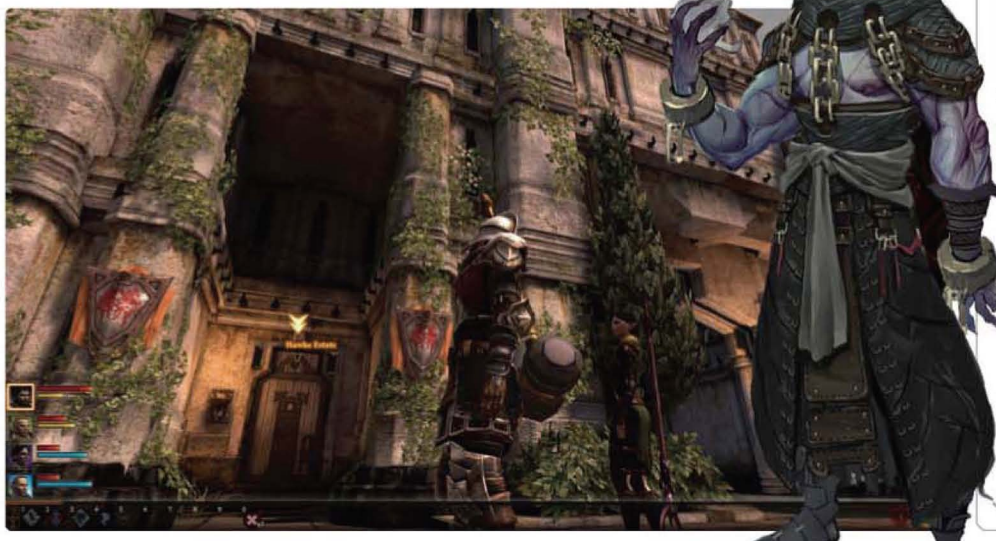
ТЕАТР ОДНОГО АКТЕРА

Ведь Dragon Age 2 компенсирует эти недостатки с лихвой: пусть это уже и не такое масштабное приключение, а единственная сюжетная интрига не раскрывается даже после финальных титров, от игры по-прежнему решительно невозможно оторваться. Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне. При правильном употреблении, Dragon Age 2 способна доставить долгие десятки часов виртуальных приключений. А потом можно будет начать все сначала, сделать нового персонажа, брать с собой в партию других персонажей, поступать по-другому – и обнаружить перед собой совершенно новую игру. ■



Такую картину, при должной сноровке, вам предстоит увидеть всего несколько раз за игру.

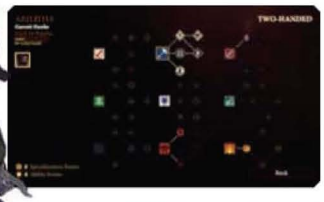
НОВЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ДОСТОИНСТВА – НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ УСПЕШНЫЕ ПОПЫТКИ ЗАГРИМИРОВАТЬ УСТАРЕВШИЙ ДВИЖОК.



Во втором акте у Хоука появляется собственное поместье.

ДЕРЕВЬЯ СКИЛЛОВ

Никаких принципиальных отличий в системе прокачки Dragon Age 2 нет – разве что для получения специализаций (берсерк, храмовник и т.п.) теперь не нужно искать ментора или выполнять квест – все они присутствуют по умолчанию в качестве веток развития. Да и вообще все ветки теперь доступны сразу, на этом же экране можно посмотреть абсолютно все варианты новых способностей, чтобы точно рассчитать, в какую сторону лучше развивать персонажа. Самая приятная особенность новой прокачки: теперь не нужно постоянно открывать новые приемы, можно заняться улучшением уже полюбившихся старых.



ПОХОЖЕ НА: Need for Speed: Shift, Gran Turismo 5
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Анатолий Сонин

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SHIFT 2: UNLEASHED

ГОНОЧНЫЙ ФЕТИШИЗМ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce GTS 150 или Radeon HD 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.needforspeed.com/shift2unleashed

Пока игровая общественность дружно увлекается автомобильным фетишизмом, Slightly Mad Studios предлагают публике фетишизм другого характера – спортивно-гоночный. Консольные Gran Turismo и Forza который год меряются длиной автопарка (и счет идет уже на тысячи машин), Shift 2 тем временем обходит их на совсем другом поле – в симуляции самих гоночных заездов.

Сериал откалывается от бренда Need for Speed в самый правильный момент: теперь, с выходом сиквела, у линейки появилось действительно узнаваемое лицо. Расстановка сил с этого момента выглядит так: Gran Turismo с PlayStation 3 – для тех, кто любит машины; Forza с Xbox 360 – для тех, кто не любит Gran Turismo (удивительно многочисленная группа, кстати); GRID – для жертв эпохи Call of Duty (которые даже в симуляторах ищут лоск и драматизм); Shift – для ценителей гонок как спорта.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Если в том же Gran Turismo чужие авто при поворотах можно использовать как батут, в Shift 2 быстро и надолго учат бояться физического контакта машин. Царапнули противника – дуэтом покатитесь в кювет, впихнулись в кого-то на повороте – можете даже не ждать аварии, выходите уже в меню. Жесткость пенальти меняет правила игры и превращает гонку в хардкорную битву за территорию. Вот теперь это симулятор на все сто процентов. Влезть на повороте между двумя, тремя, четырьмя машинами; отстранить врага с полосы, но не вылететь вместе с ним на обочину; найти свое место в великом хаосе первого поворота – все это задачки, которые требуют в Shift 2 регулярного решения.

ГЛАВНОЕ НОВШЕСТВО – СИСТЕМА ОНЛАЙНОВЫХ МАТЧЕЙ AUTOLOG, КОТОРАЯ ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛАСЬ В ПРОШЛОГОДНЕЙ HOT PURSUIT.

Городских трасс хватает, но большинство гонок проходит все-таки на изолированных треках.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

К переводу есть ряд претензий – по крайней мере, к переводу нашей ревью-версии. Он был, во-первых, неполный: в тексте иногда выскакивали английские предложения. Во-вторых – кривой: при запуске игры, например, нас встретили надписью «не выключайте консоль». Но версия у нас была, повторяемся, не финальная, так что вердикта локализации выносить пока не будем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Появилась полная система повреждений и Autolog, вид от первого лица работает отлично.

– Автопарк скромных размеров; мало музыки; несколько старых трасс.

ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР НА ПК И ЛУЧШАЯ ИГРА, ПОСВЯЩЕННАЯ ГОНКАМ КАК ВИДУ СПОРТА.

8.5

очень хорошо

В онлайне можно поставить ограничение на вид камеры и, например, заставить всех кататься с видом от первого лица.

Начало гонки – самые страшные мгновения: восемь машин вместе входят в первый поворот, выходит обычно не больше пяти.

И решение строится не только на хороших отношениях со своей машиной, но и на четком понимании врагов – вы должны знать, где и как надавить на противника, чтобы он в панике уступил дорогу, а не долбанул бампером по носу; уметь чувствовать не только свою машину, но и все остальные – и это отличает Shift 2 от других симуляторов, где враги на шкале грозности стоят где-то между пунктами «в кабину залетела оса» и «на дороге кочка». Перед попыткой подрезать и занять лидерство думаешь по десять раз – а нужно ли оно вообще, лидерство это? Иной раз даже не пытаешься идти на обгон: лучше уж стабильно держать вторую позицию, чем нарваться на преждевременный тур по травмпунктам.

Все вышесказанное актуально даже для игры с выключенной системой повреждений. С включенной готовьтесь при малейшей ошибке глядеть на свои отлетающие колеса и слушать заглохнувший мотор. Как нам и обещали, гонки в Shift 2 – настоящие бои, намного серьезней, чем в первой игре.

КАРЬЕРА НА ПЕРВОМ МЕСТЕ

Неминуемое желание упростить процесс приведет новичка в меню настроек: здесь, как и раньше, очень гибкие параметры сложности и куча виртуальных «помощников». Вот только никакая, даже самая мизерная сложность не даст вам первое место на блюдечке: в Shift 2 позиция в первой тройке уже считается незаурядной победой. Слава богу, в карьере такой факт учтен: игра (как и ее предшественница) поощряет гонщиков и за успехи, и за неудачи – чем и в каком режиме вы бы ни занимались, вы всегда будете получать опыт и открывать новые заезды. Проигрываете-проигрываете-проигрываете, а потом выходите в меню и видите, что пол-игры уже пройдено. Приятно. Если помните, раньше система прокачки делилась на ветки «агрессивную» и «точную» – и не знаю, как у вас, а у меня стабильно набиралась первая.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Slightly Mad Studios – команда молодая, собранная в 2008-м выходцами из Simbin (которые создали GTR и GT Legends) и не имеющая за душой ничего, кроме сернала Shift. Кстати, разработчики – британцы, что прекрасно объясняет странную фиксацию в игре на треках из Соединенного Королевства.

Мы поиграли и в консольную, и в компьютерную версию Shift 2, сравнили, подумали и теперь можем сказать очевидное: на ПК игра выглядит лучше. Но на консолях более стабильная частота кадров – что для гонки очень важно.

FIA GT

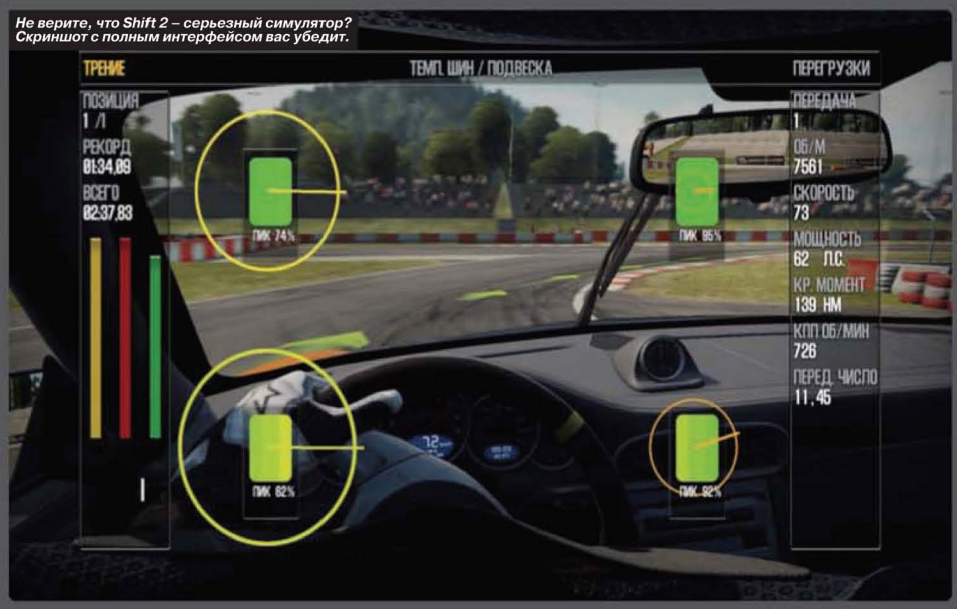
У чемпионата FIA GT запутанная история. Сначала это был европейский гоночный чемпионат для машин типа Гран Туризмо – и тогда было его 2 разновидности: GT1 и GT2 (для более и менее мощных моделей соответственно). Но теперь ситуация несколько изменилась: остался лишь GT1, который получил статус чемпионата всемирного, GT2 же был упразднен. И вдобавок к этому существует GT3 и GT4 – европейские чемпионаты, созданные для гонщиков-новичков. Тут используются машины попроще и не допускается их модификация на заводском уровне, что уравнивает шансы участников. Все эти чемпионаты регулируются организацией FIA – Международной автомобильной федерацией с штаб-квартирой в Париже.

В каждом типе состязаний к игроку приставлен какой-нибудь наставник, реальный автогонщик. Выиграйте все заезды отдельного типа, и получите от учителя уникальную машину в подарок.

Shift 2 мягко указывает таким агрессорам на дверь (а за дверью, вестимо, Hot Pursuit): очки в сиквеле дают исключительно за прилежное поведение – за призовое место, удачный поворот, чистое прохождение участка, рекорды по времени. «Обмен краской» теперь не награждается опытом, а карается вылетом с трассы. Параллельно с очками XP гонщик-карьерист аккумулирует, конечно, и деньги, которые спускаются в автосалонах и мастерских по тюнингу – и денег обычно так много, что при переходе в новый класс сразу покупается самая дорогая машина.

Карьерный режим Shift 2 не особо длинный, но приятно разнообразный: тут есть целая подборка ретро-состязаний, гонки на маслкарах, дрифт-заезды. С последними обошлись особенно хорошо: даже отдельную тренировку для них сделали, где на трех картах нужно наворачивать круги да восьмерки.

Как и полагается серьезному симулятору, на сюжет Shift 2 плюет свысока: мы, анонимный супергонщик, которого почему-то учат самые известные чемпионы современности, слепо едем навстречу великой мечте – взять первый приз сначала на FIA GT3, а потом на FIA GT1. Подробней о том, что это и зачем, – во врезке. Как мы уже говорили, автофетишизмом Slightly Mad



Не верите, что Shift 2 – серьезный симулятор? Скриншот с полным интерфейсом вас убедит.

СЕРИАЛ ОТКАЛЫВАЕТСЯ ОТ БРЕНДА NEED FOR SPEED В САМЫЙ УДАЧНЫЙ МОМЕНТ: ТЕПЕРЬ, С ВЫХОДОМ СИКВЕЛА, У ЛИНЕЙКИ ПОЯВИЛОСЬ УЗНАВАЕМОЕ ЛИЦО.

Studios не страдает, поэтому выбор железных коней в игре не так велик: их чуть больше сотни. Зато кастомизация пугает: можно менять давление в шинах, тормозной баланс, угол кастера, клиренс, степень блокировки дифференциала, прижимную силу, сжатие амортизатора – черт, половину этих слов мы слышим в первый раз, так что система просто обязана быть глубокой. И вдобавок есть тюнинг более фундаментальный: разрешают менять запчасти целиком, улучшать движок, подвеску, ставить нитро, лепить, наконец, наклейки на бампер. Если не разбираетесь в машинах – просто заходите и покупайте то, что рекомендует игра. Если разбираетесь – до скорых встреч, удачно провести с Shift 2 выходные.

РОДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ

Сиквел не только доводит до ума начинания первой игры, он предлагает и некоторые принципиально новые идеи. Главная такая новинка – система онлайновых матчей Autolog, которая впервые появилась в прошлогодней Hot Pursuit, а теперь активно расползается по остальным гонкам Electronic Arts. В Shift 2 «автолог» работает так же, как и в игре от

Ударим по внутриигровой рекламе заниженным разрешением текстур!

Criterion: система следит за достижениями ваших друзей и говорит, чем стоит заняться лично вам и прямо сейчас, чтобы товарищи как можно сильней завидовали. В Autolog еще и встроена сомнительной ценности социальная сеть: тут можно делиться фотографиями, переписываться с приятелями, обновлять статус своего профайла, читать новости от разработчиков – в общем, тратить время. Стоит признать, в Shift 2 все это смотрится намного уместней, чем в Hot Pursuit: тут у нас симулятор – играют в него намного дольше, чем в аркаду, поэтому и богатый онлайн всегда будет к месту.

Другое большое новшество – камера с видом от первого лица, из шлема. Работает превосходно: более играбельного вида из кабины в играх еще не встречалось. Удивительно, но на узких треках он бывает даже удобней, чем вид от третьего лица. Камера тут следует всем мелким движениям головы и глаз водителя: она наклоняется в сторону поворота, фокусируется на сложных участках дороги и врагах, откидывается и наклоняется при ускорении и торможении. Получается крайне естественно и удобно – рекомендуем каждому.

Все эти изменения указывают на одно: Shift сделал последний шаг от аркадных гонок к симуляторам. Сериал не просто стал независимым, теперь он достаточно силен, чтобы соперничать с самыми популярными гонками всех платформ – да, с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

ПАРАЛЛЕЛЬНО С ОЧКАМИ ОПЫТА ГОНЩИК-КАРЬЕРИСТ АККУМУЛИРУЕТ И ДЕНЬГИ, КОТОРЫЕ СПУСКАЮТСЯ В АВТОСАЛОНАХ И ТЮНИНГ-МАСТЕРСКИХ.

ГЕОГРАФИЯ SHIFT 2

Сиквел сохранил все 19 треков из первой игры и добавил 15 новых (естественно, в куче разных вариаций) – среди них попалось три городских: Майями, Шанхай и Ривьера. Подборка странноватая – после Лондона и Токио первой игры хотелось чего-то столь же грандиозного. Зато остальные новые треки удались: среди них нет ни одного вымышленного, все скопированы с реальных прототипов. Есть тут чешский Brno Circuit, бельгийский Circuit Zolder, Dijon Prenois из Франции, два итальянских трека, два немецких, японский, американский, испанский – и даже дубайский автодром и Mount Panorama Circuit из Австралии как-то втиснулись в игру. А вот нехватка русских треков продолжает остро ощущаться.

Вот уже который год разработчики продолжают игнорировать нелепый баг: водитель почему-то никак не реагирует на нажатие «ручного тормоза», его руки продолжают лежать на руле.

ПОХОЖЕ НА: «Ил-2 Штурмовик» и дополнения к нему
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на десятки игроков

Автор:
Андрей Окушко

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

ГРАНДИОЗНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ КУЛЬТОВОГО АВИАСИМУЛЯТОРА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

ВСЕ ВЫШЕ, И ВЫШЕ, И ВЫШЕ

«Битва за Британию» – только первая часть нового почти бесконечного сериала. Впереди – история Второй мировой на новом движке. И не только Второй мировой – разработчики уже заявили о планах создать симулятор по мотивам Корейской войны, той, которая стала первым большим столкновением с участием реактивной авиации. А там, глядишь, и до Вьетнама доберутся, и даже (чем черт не шутит) – до Ирака.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.5

Досконально точная реконструкция самолетов и воздушного боя, дружелюбие ко всем (от новичковдо асов), отличные и не слишком короткие кампании.

Игра достаточно требовательна к системным ресурсам, а немецкой кампании не помешал бы сюжет на уровне ее британского аналога.

ПОЧТИ ИДЕАЛЬНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР ПОЛУЧИЛ НЕ МЕНЕЕ ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ.

9.0
великолепно

Имя «1C:Maddox Games» прочно ассоциируется у игроков с «Ил-2» и только с «Ил-2». Кто же не знает знаменитого авиасимулятора, давно ставшего эталоном? Увы, времена старого движка безвозвратно ушли – выжать из него что-то путное оказалось практически невозможно даже для отечественных кудесников. А недавние «Крылатые Хищники» от Gaijin Entertainment все-таки имели к знаменитому сериалу отношение очень и очень отдаленное – о серьезном симуляторе речь там не шла, да и консольные корни были очень заметны. Пять лет понадобилось команде Олега Медокса, чтобы взяться за релиз полноценного продолжения.

Новый движок полностью меняет облик «Ил-2». И в первую очередь это коснулось рельефа – в городах, к примеру, видны не невнятные плоские коробки, а полностью проработанные трехмерные здания. Пролетая над Францией, нетрудно понять, где проходит овраг, а где расположилась возвышенность, на которой вполне могут обнаружиться зенитки. А те, кто не раз путешествовал самолетами (и не только «Аэрофлота»), сможет оценить, насколько достоверно передан вид с высоты птичьего полета. Впрочем, и сами модели воздушных машин сделаны на пятерку с плюсом, и не только с графической точки зрения. Знатоки не дадут соврать – все корпуса рисовались с реальных образцов, вряд ли вам удастся найти какие-то существенные ошибки. Да и внутри самолетов все теперь еще детальнее: 1C:Maddox Games постаралась на славу, с маниакальной тщательностью реконструируя приборные панели. Оказавшись внутри крылатой машины, вы ни за что не перепутаете Spitfire с Hurricane, а Ju-87 с Bf.109.

- **ЖАНР:** Simulator
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C:Maddox Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce GT 330 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** http://il2sturmovik.ubi.com/cliffs-of-dover/

Тщательно проработанный ландшафт не теряет красоты даже если подлететь совсем близко к земле.

В крайнем случае всегда можно катапультироваться и спасти жизнь пилота.

Все это касается не только многочисленных циферблатов, но даже и таких мелких деталей, как пояснительные надписи, помогающие разобраться, где открывается фонарь.

ШКОЛА БУДУЩИХ АСОВ

Однако «Ил-2: Битва за Британию» не была бы такой великолепной игрой, если бы все ограничилось только наведением внешнего лоска. Любой прибор на панели управления в кабине показывает какую-то важную информацию, так что обращать внимание на все эти стрелочки жизненно необходимо. Иначе определить, к примеру, с какой скоростью вы летите, будет проблематично. Впрочем, если уделить толику внимания обучению, то даже летчик-новичок сумеет не врезаться в землю на виражах. Конечно, взлет и посадка будут даваться сложнее, но в крайнем случае всегда поможет автопилот. О нем, кстати, скажем пару лестных слов. Наш виртуальный помощник способен не только довести машину до аэродрома, но и вполне сносно вести бой в воздухе. Мораль проста – если что-то не получается, нажмите волшебную клавишу (по умолчанию – «A» в английской раскладке) и посмотрите, как это нужно делать. Да, бывалые вирпилы (принятое в Сети сокращение от «виртуальные пилоты») справятся в разы лучше, но ведь асами-то становятся не сразу? И почему бы не обучиться азам у ИИ? Ведь бой в «Битве за Британию» – дело непростое. Чуть зазевался, перестал следить за обстановкой – и вот уже на хвосте повис наглый гунн или томми, слышен треск очереди, мотор вспыхивает, и самолет валится в море… Падать в воды Ла-Манша вам придется не раз, но отчаиваться не стоит. Лучше попытаться пройти миссию заново, а потом, если понадобится, снова и снова, пока победа не окажется у вас в кармане. Помните, даже Покрышкин с Кожедубом научились бить врага не сразу, нам же тем более простительны ошибки – никакого подобия летной школы у большинства виртуальных пилотов за плечами нет. А чтобы ошибок было поменьше, придется обзавестись приличным джойстиком. Победить управляемого искусственным интеллектом соперника, пользуясь только клавиатурой и мышкой, крайне сложно: движения самолета становятся дергаными, пушки с пулеметами с трудом наводятся в нужную точку, в общем, враг наверняка уйдет от справедливого возмездия. Что уж говорить о реальных противниках в многопользовательской игре, которые еще и злорадно посмеются над попытками поймать их в прицел.

НА ЧЕСТНОМ СЛОВЕ И НА ОДНОМ КРЫЛЕ

Модель повреждений в «Битве за Британию» – просто конфетка. Попадание в самолет вовсе не означает снятия заданного количества «хитпойнтов». Все как в жизни: пробитое крыло вряд ли помешает врагу продолжить бой, а вот подожженный мотор – верный шаг к гибели. Подстрелите пилота – самолет отправится в последний путь к земле, убьете меткой очередью бортстрелка – вам же проще будет добить почти беззащитный бомбардировщик. А уж как красиво смотрится горящий истребитель, от которого отваливаются обломки, – ни в сказке сказать, ни пером описать…

СХВАТКИ НАД ЛА-МАНШЕМ

Впрочем, о многопользовательской игре пока говорить рано – в момент написания рецензии серверы запущены не были. Но и одиночных режимов любому пилоту хватит на десятки часов. Две длинные кампании, пять отдельных сюжетных миссий и масса обычных вылетов – есть, где отточить мастерство и всласть повоевать.

Кампании, к слову, получились разными. Британская явно попроще и, в то же время, поинтереснее. Давно нам не приходилось ловить себя в авиасимуляторах на мысли, что хочется прочитать брифинги – ну не принято в этом жанре расщедриваться на качественные тексты. У 1C:Maddox Games получилось почти невозможное: история молодого пилота, попавшего «с корабля» (из летной школы) «на бал» (на войну), по-настоящему захватывает. Ему сопереживаешь, за его успехами и неудачами в Битве за Британию следишь, вместе с ним радуешься каждой смене боевой машины. Случай для серьезного авиасимулятора, прямо скажем, выдающийся.

Совсем иное дело кампания за немцев. Здесь нет каких-то переживаний, горестей и радостей. Нет и никакой фантазии – каждая миссия (а их предостаточно – кампанию даже поделили на три подраздела) списана с реальных событий. При этом разработчики обязательно сообщат, чего добились реальные немцы в аналогичных условиях. Вы, конечно, можете справиться и лучше, но на ход войны это особо не повлияет. Создатели сразу предупредили, что творить альтернативную историю не планируют. Раз немцы проиграли в Битве за Британию, так тому и быть. Остается сесть в кабину Bf.109 и лично выяснить, насколько легко или тяжело пришлось «бошам» в горячие военные деньки.

МЫ ТАКИЕ РАЗНЫЕ...

Кампании в игре интересны еще и тем, что одинаковых миссий в них не бывает. Нам приказывают сопровождать бомбардировщики, перехватывать вражеских «лапотников», перебазироваться на другой аэродром, атаковать самолеты врага на взлетном поле, штурмовать радарные станции – и это далеко не полный список развлечений, подготовленных 1C:Maddox Games. Каждое задание – маленький шедевр, каждый вылет по-своему интересен и неповторим. Да и сюрпризы в ходе выполнения задачи командования встречаются, поверьте, расслабляться даже на пути домой не стоит.

Но разнятся не только миссии – «Битва за Британию» не считалась бы серьезным симулятором, не будь в ней реалистичных моделей самолетов. Проведя десяток «собачьих свалок» на Hurricane и пересев на Spitfire, понимаешь, что переучиваться придется прямо на ходу. Машина ведет себя по-другому и способна на такие трюки, которые раньше казались немыслимыми. Привыкнув, решаешь попробовать главного противника – Bf.109, и оказывается, что этот крылатый хищник не таков, как два предыдущих.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Maddox Games была основана почти два десятка лет назад (в 1992 году), но о своем призвании догадалась не сразу. Чем только не занималась студия поначалу – и приложения под DOS разрабатывала, и собственный экшн делала. Но в конце прошлого тысячелетия вектор развития был определен: создать реалистичный авиасимулятор по мотивам Второй мировой. В 1999 году студия влилась в дружный коллектив «1С», получив приставку к названию, а в 2001-м выпустила «Ил-2 Штурмовик». Все: с тех пор слово Maddox (параллельно являющееся фамилией лидера фирмы, Олега Медокса) прочно ассоциируется только с одним жанром.

Что уж говорить о разнице между бомбардировщиком и истребителем – небо и земля. Волей-неволей забываешь о привычке заходить врагу в хвост и палить изо всех орудий. Все мысли только об одном: лишь бы свои прикрыли, очень уж домой хочется вернуться – желательно не по частям.

Игра выводит качество графики авиасимуляторов на новый уровень. Помимо прочего, здесь отличная модель освещения.

КАЖДОЕ ЗАДАНИЕ – МАЛЕНЬКИЙ ШЕДЕВР, КАЖДЫЙ ВЫЛЕТ ПО-СВОЕМУ ИНТЕРЕСЕН И НЕПОВТОРИМ.

ТОНКАЯ БАЛАНСИРОВКА

Считаете, что игра слишком сложна? Не получается сесть на аэродром без помощи автопилота? Разработчики предусмотрели решение этой проблемы. Достаточно зайти в настройки и снять/поставить галочки там, где считаете нужным. И за пару минут игра превратится из хардкорного авиасимулятора, который не всякий реальный летчик с ходу освоит, в простенькую аркаду с «режимом Бога» и бесконечными патронами. И не надо покупать другой диск, если вдруг захочется полчасика пострелять в самолеты фрицев после трудной рабочей недели.

У 1C:MADDOX GAMES ПОЛУЧИЛОСЬ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ: ИСТОРИЯ МОЛОДОГО ПИЛОТА ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЗАХВАТЫВАЕТ.

Но зато как приятно, когда бомбы ложатся точно в цель, на земле все пылает, а неприятель беснуется в бессильной ярости, видя в небе силуэт бомбардировщика, неспешно ложащегося на обратный курс. Реалистичность преследует нас и на пути домой. В баке может закончиться горючее, и придется идти на вынужденную посадку. А земля-то – отнюдь не плоская поверхность, как в старых «Ил-2»: напоресься на некстати подвернувшуюся кочку, и потеряешь хорошо если только машину. Беды не случилось? Отлично, но не забудьте, что над родным аэродромом придется наворачивать круги, прежде чем диспетчер разрешит посадку. Кстати, о диспетчере: радиопереговоры в «Битве за Британию» просто прекрасны. Мата в эфире, конечно, нет (рейтинг игры не тот), но в остальном чувствуешь себя винтиком огромной машины по имени RAF или Luftwaffe.

С земли поступают ценные и не очень указания, товарищи по оружию обещают помочь или просто зовут на помощь, комэск прикрикивает на нерадивых подчиненных и хвалит удачливых – вот она, воздушная война во всем своем великолепии. Война, без которой тысячи людей по всему миру уже давно не представляют ни единой свободной минуты. И «Битва за Британию» – лучший повод к ним присоединиться. ■

Приборные панели проработаны с маниакальной точностью.

ИСПЫТАНИЕ ВЫСОТОЙ

Полгода назад белорусы из Wargaming.net в рамках презентации World of Tanks катали журналистов на танках и давали стрелять из настоящего оружия – тогда казалось, что нельзя придумать показа лучше, но недавно «1С-СофтКлаб» доказали обратное: на мероприятии, посвященном очередной серии флагманской отечественной игры «ИЛ-2 Штурмовик: Битва за Британию», нас на настоящих, не виртуальных, самолетах подняли в небо.

Аудитория, понятно, в ужасе: объективные журналисты на двух ногах выходят из самолетов с серыми лицами и тут же бегут смотреть саму игру – сравнить ощущения; очередь такая, что к демонстрационным компьютерам не пробраться, зато где-то неподалеку устало курит продюсер Илья Шевченко, которому можно задать все необходимые вопросы. Оно, на самом деле, и к лучшему: после двух полетов на учебном «Яке-18» и транспортном «Твине» садиться к монитору совсем не хочется.

После «Крылатых хищников», которых в позапрошлом году удачно выпустила студия Gaijin Games под кураторством авторов оригинала, главный вопрос, на самом деле, только один: «Битва за Британию» – это про хардкор или про пострелять с друзьями вечером. Здесь есть важный момент: разработчики «ИЛ-2» – инженеры, выпускники МАИ, Бауманского университета и прочих технических ВУЗов, поэтому ожидать от них чистой аркады, наверное, глупо. Илья аккуратно комментирует ситуацию: да, в игре все сложно и строго по правилам, но, тем не менее, команде как-то удается балансировать на хрупкой грани между демонически подробным симулятором военных действий и игры, доступной любым категориям игроков – какое-то, говорит, чутье, интуиция.

Разработчики головой отвечают за историческую достоверность, воспроизведение событий лета-осени 1940 года на берегах Ла-Манша и тактические бои между эскадрильями – с полным букетом реализма и возможностью настройки стратегической составляющей с помощью встроенного редактора миссий. В нем, например, можно выстроить прямую зависимость количества самолетов у обеих сторон, топлива и боеприпасов от числа уничтоженных наземных объектов – заводов, фабрик, ангаров.

Целевая аудитория игры, по словам команды Медокса, максимально размыта: первоначальный фокус, естественно, на любителях сложносочиненных симуляторов, знатоков военной истории и авиации, но регулируемый уровень реализма позволит настроить «Битву за Британию» так, что в нее сможет играть даже ваша бабушка: абсолютно легальным способом можно будет загрузить на борт самолета бесконечный боезапас, сделать броню непробиваемой и запустить в небо армаду вражеских истребителей – и тогда начнется чистое и незамутненное веселье.

Плюс, очень важный момент: «Битва за Британию» выходит только на PC. Авторы объясняют этот шаг тем, что в Birds of Prey, в силу аркадной механики и весьма казуальной идеологии в целом, были маленькие карты, а основной конек новой игры – именно в них: площадь одной из главных карт здесь – 200 на 400 километров; все ради масштабных воздушных боев. Правда, для моделирования всех необходимых расчетов и объектов вам все-таки придется купить новый компьютер.

ПОХОЖЕ НА: City of Heroes, Champions Online, Prototype
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на сотни игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

DC UNIVERSE ONLINE

ЛИЦЕНЗИРОВАННАЯ MMORPG ПРО СУПЕРГЕРОЕВ И СУПЕРЗЛОДЕЕВ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7800GTXили соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dcuniverse-online.com

DC Universe Online с легкостью рушит представления о MMORPG как о маргинальном развлечении для людей с кучей свободного времени: прокачаться до максимального 30 уровня здесь можно за пару недель, при этом реагировать на присутствие в игре сотен других людей совсем не обязательно. Можно играть в DC Universe как в исключительно синглплеерный проект, получая при этом удовольствие от сюжета, подробно воспроизведенной вселенной DC, интересной прокачки и почти революционной для жанра боевой системы. А можно найти здесь друзей, вступить в Лигу, сражаться на PvP-аренах – словом, всячески социализироваться, и тогда играть станет в два раза интереснее.

От успеха DC Universe Online зависит очень многое. Это внутренний проект Sony Online Entertainment, ответственных как за крайне успешные в свое время EverQuest и Planetside, так и за провальные StarWars: Galaxies и The Matrix Online. Хотя последние эксперименты ММО-подразделения Sony были вполне успешными – речь идет о безумно популярной забаве для детей Free Realms и ее младшей сестре Star Wars: Clone Wars Adventures, обе распространяются по модели free 2 play. DC Universe, в отличие от них, стоит полноценные 50 долларов, просит еще 15 баксов в месяц за подписку и жестко пресекает какую-либо торговлю контентом. Возможно, она станет одной из последних больших MMORPG, выпущенных по классической модели ежемесячных платежей, – тем важнее реакция аудитории и финансовые показатели успешности. Забегая вперед, скажем: на настоящий момент серверы DC Universe не справляются с внезапной нагрузкой, и разработчики спешно арендуют новые дата-центры.

Другой важный момент – DC Universe вышла одновременно в версиях для PC и PlayStation 3, которые практически ничем не отличаются друг от друга, кроме оптимизированного под ту или иную платформу интерфейса. Это не первый подобный случай, но он может стать первым по-настоящему успешным – по крайней мере, имеет на это все шансы. Пока что разработчики не пускают консольных и ПК-игроков на одни и те же серверы, но кроссплатформенная игра, по словам Sony, – лишь вопрос времени.

НАНОТЕХНОЛОГИИ

Итак, к делу. По сюжету игры, в будущем, во время финаль-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Отличная динамичная боевая система, два огромных города – Готэм и Метрополис, гибкая прокачка, великолепная озвучка, лучшая графика в ММО на сегодняшний день. Не требует знакомства с жанром MMORPG и больших вложений времени.

Большинство заданий однотипные, интерфейс недостаточно оптимизирован под мышь и клавиатуру, неудобный чат, максимальный уровень достигается довольно быстро.

ММО ДЛЯ ТЕХ, КТО ПО КАКИМ-ТО ПРИЧИНАМ НЕ ЛЮБИТ ММО. ИГРОКАМ-ОДИНОЧКАМ ХВАТИТ ОДНОГО МЕСЯЦА ПОДПИСКИ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ОТ DC UNIVERSE УДОВОЛЬСТВИЕ, – БЛАГО ПРОКАЧКА ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ БЫСТРАЯ.

8.0

очень хорошо

DC UNIVERSE ONLINE – ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ MMORPG НА РЫНКЕ.

Стартовая локация у обеих сторон одна и та же – корабль злодея Брэниака.

В ночном клубе, где злодеям выдают первые квесты, можно встретить самую разношерстную публику.

ной битвы добра и зла, во вселенную комиксов DC неожиданно ворвался Брэниак (Braniac) – гость из другой галактики с мощной армией, которая в считанные дни захватила Землю. Чудом выживший злодей Лекс Лютор (Lex Luthor) возвращается в прошлое (то есть, в наше настоящее), чтобы предупредить о надвигающейся опасности супергероев. С собой Лютор приносит технологию Брэниака, позволяющую создавать супергероев из обычных людей с помощью особых нано-роботов. Именно эта новая армия супергероев должна остановить захват Земли в будущем, и игроку придется стать одним из таких героев – но сначала придется выбрать сторону злодеев или приверженцев добра. Как и полагается любой уважающей себя ММО, в DC Universe Online есть широкие возможности по генерации вашего альтер-эго. В первую очередь нужно определить, какую суперспособность он будет использовать – магию, гаджеты, управление огнем, льдом, природой или разумом. Все эти пять направлений представляют разные боевые тактики – «природники» и «волшебники» лучше лечат союзников, огненные супергерои – идеальные «танки» и так далее. С другой стороны, все суперсилы хорошо сбалансированы, так что жалеть о сделанном выборе вряд ли придется. Здесь же предстоит обозначить способ передвижения героя – можно летать, очень быстро бегать (как Флэш) или пользоваться «акробатикой», сочетающей паркур и бег по стенам.

Следующий этап – выбор стороны супергероев или суперзлодеев, от которого будет зависеть стартовая локация и почти все игровые квесты. Здесь же можно выбрать себе одного из шести наставников – например, Джокера или Бэтмана, Супермена или Лекса Лютора. Именно они будут выдавать задания на первых порах игры. Наконец, тре-

тий этап – тонкая настройка, где можно выбрать внешний вид, комплекцию героя, подобрать снаряжение, придумать логотип и раскрасить все это в вызывающие цвета. Для тех, кому лень возиться с редактором, есть десяток «пресетов», вдохновленных внешностью известных супергероев и злодеев. Естественно, по ходу игры внешний вид можно будет менять с помощью нового снаряжения и так называемых «предметов стиля».

При создании персонажа возможны, натурально, тысячи комбинаций. Мой, например, умеет летать и дерется специальным посохом.

SINGLE-PLAYER MASSIVE ONLINE GAME

Вступительная миссия, она же обучающая, одинакова для представителей любой фракции – ваш герой приходит в себя на космической станции Брэниака и всеми силами пытается оттуда выбраться (за кадром дружественный голос поясняет, куда нажимать), попутно уничтожая врагов и знакомясь с боевой системой. Она – и тут игра расходится с большинством MMO – полностью основана на экшн-механиках: поначалу возможности ограничены контактной и дистанционной атакой, но уже очень скоро ваш герой начнет разучивать новые удары, среди которых будут и самые настоящие комбо, как в каком-нибудь God of War или Devil May Cry. Все это касается персонажей, которые дерутся кулаками или холодным оружием, – у тех, кто предпочитает пистолеты и лазерные лучи из глаз, своя прокачка и свои «суперсилы», местные аналоги заклинаний. После короткой вступительной части ваш персонаж попадает в Готэм (Gotham), населенный другими героями. В зависимости от того, какой сервер вы выбрали – PvP или PvE, можно будет либо нападать на представителей противоположной фракции, либо смиренно игнорировать их присутствие и довольствоваться лишь выделенными PvP-аренами. Но сперва в любом случае нужно будет выполнить несколько заданий для вашего наставника – весь цвет суперзлодеев ошивается в ночном клубе, а супергерои собираются в полицейском участке. По достижении десятого уровня откроются куда более внушительные локации с новыми продавцами и NPC с интересными заданиями – у злодеев, например, это Цитадель Судьбы (Hall of Doom).

С точки зрения игровой механики квесты в DC Universe достаточно примитивны: убей 15 врагов одного типа, уничтожь 10 ящиков и прикончи босса в конце локации. Другое дело, что сюжетные обоснования этих заданий выполнены интересно, а боссом может оказаться какой-нибудь знаменитый персонаж из комиксов DC. Все важные сюжетные миссии озвучены профессиональными актерами – к примеру, на роль Джокера вернулся неподражаемый Марк Хэммил, – а посреди очередного квеста вполне может случиться какое-нибудь любопытное камео Женщины-кошки или Киллера Крока. После достижения десятого уровня откроется новый город, Метрополис, а миссии героев и злодеев начнут пересекаться – и играть станет куда интереснее.

PVP ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Вообще, DC Universe очень проста для освоения и хорошо подойдет тем, кто про MMO только слышал, но всегда боялся окунуться в этот жанр с головой. К примеру, большинство квестов здесь завершаются автоматически – не нужно даже бежать за наградой к персонажу, выдавшему задание. Также из врагов выпада-

НА РОЛЬ ДЖОКЕРА ВЕРНУЛСЯ НЕПОДРАЖАЕМЫЙ МАРК ХЭММИЛ.

Динамичная боевая система с использованием комбо – одна из самых интересных особенностей игры. Правда, тут отчаянно недостает правдоподобной физики.

ет щедрый лут, который чаще оказывается гораздо лучше товаров, купленных у торговцев. Обмениваться вещами с другими игроками тоже можно, но система сделана не слишком удобно – как и внутриигровой чат, который с энтузиазмом цензурирует любые маты на английском языке (многие отмечают, что это серьезный недостаток).

Конечно, в DC Universe можно вполне комфортно играть в одиночку, но куда интереснее вступить в какую-нибудь гильдию и выполнять определенные задания вместе – возможность ходить в рейды появится только по достижении максимального, тридцатого уровня, но PvP-арены доступны почти с самого начала, и каждая из них отличается своим, уникальным геймплеем. Вам придется защищать и захватывать точки, строить турели, и даже выполнять небольшие сюжетные задания – все это выглядит довольно хаотично, но играется весело. А для тех, кто выбрал PvE-сервер, такие арены – единственная возможность опробовать свои суперсилы на живых противниках.

ГОРОД-СКАЗКА

К тому же и в Готэме и в Метрополисе всегда есть чем заняться помимо выполнения квестов. Здесь можно примкнуть к каким-нибудь новичкам и помочь им в избиении мобов, можно просто поучаствовать в случайно возникающих на карте событиях и перестрелках или же отправиться на исследование двух больших городов.

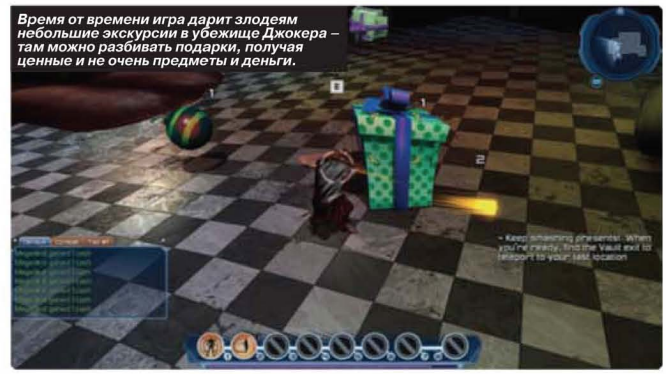
В каждом из них спрятаны так называемые «улики», за открытие которых дают опыт, также есть мелкие развлечения, вроде гонок на время по чекпойнтам.

Еще DC Universe Online – одна из самых красивых MMORPG на рынке. Игра использует специально оптимизированную версию Unreal Engine 3 и особенно хорошо ей удается освещение, персонажи и погодные эффекты – здесь просто интересно летать по городу и любоваться воссозданными по комиксам локациями, вроде особняка Уэйна или психбольницы Аркхэма. Оптимизация тоже на высоком уровне – никаких лагов или подтормаживаний у нас не наблюдалось даже при старте игры, а сейчас разработчики нацелены на дальнейшее улучшение сетевого кода. Мир DC Universe пока недостаточно большой, чтобы соперничать с проектом уровня World of Warcraft, но выпуск первого дополнения – вопрос времени, тем более что разработчики дали обещание регулярно пополнять игру бесплатным новым контентом, чтобы как-то оправдывать 15 долларов ежемесячной подписки. Другая проблема игры – очень быстрое достижение верхней границы тридцатого уровня. И хотя за символическую плату здесь всегда можно перераспределить очки опыта и полностью преобразить своего персонажа, квесты по достижении левелкапа все-таки кончаются – и начинается то, что в MMO называют end-game content, то есть рейды в специальные локации для уничтожения особенно сильных боссов.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

DC Universe – пока еще очень молодая MMORPG и она вряд ли раскрыла даже половину своего потенциала. С другой стороны, ничто не мешает начинать играть в нее прямо сейчас – особенно если вы любите комиксы DC и всегда мечтали сделать своего супергероя с ловкостью Бэтмана, возможностями Супермена и внешностью Джокера. Судя по постоянно растущему количеству подписчиков, у игры большое будущее – необычная боевая система, гибкая прокачка и по-настоящему интересная вселенная дают DC Universe потенциал, который многим другим играм жанра даже не снился. Так что не стоит тянуть с созданием персонажа – а то все самые крутые супергеройские имена расхватают какие-нибудь американские подростки. ■

Хорошим парням выбраться с космической станции Брэниака помогает Супермен, плохим – Лекс Лютор.

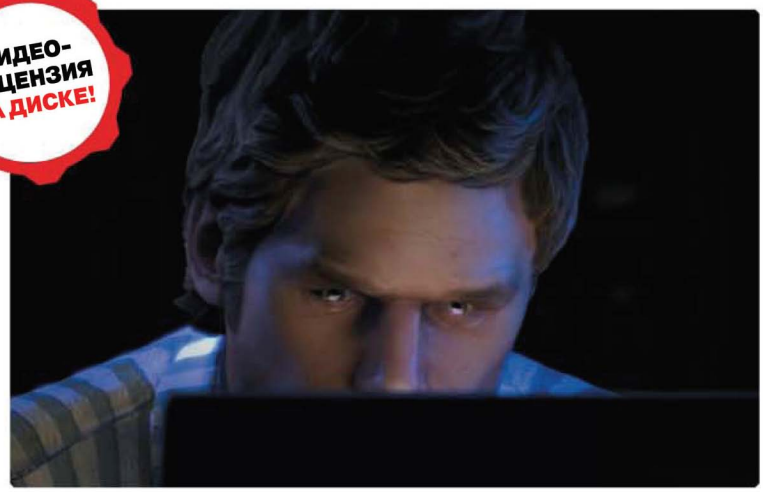


Время от времени игра дарит злодеям небольшие экскурсии в убежище Джокера – там можно разбивать подарки, получая ценные и не очень предметы и деньги.

ПОХОЖЕ НА: Hitman: Codename 47, House M.D., какую-то игру для DVD-плеера BBK
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сам с собой

Автор: Илларион Правдорубов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



ЖАНР: неопределенный
ИЗДАТЕЛЬ: Marc Ecko Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Icarus Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: гуманные
ИНТЕРНЕТ: www.sho.com/site/dexter

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	ОЧЕНЬ
ГРАФИКА	ТРЕХМЕРНАЯ
ЗВУК И МУЗЫКА	ИЗ СЕРИАЛА
СТАБИЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ

+ Уникальность во всем; интригующий сюжет от постоянного сценариста сериала; саундтрек от автора музыки к грядущей приставочной Silent Hill 8; до мурашек заунывный голос Майкла Холла.

– Полностью отсутствуют.

ЛУЧШИЙ НА СВЕТЕ ТРЕХМЕРНЫЙ ПОРТС IPHONE.

10.5
НЕВЕРОЯТНО

DEXTER: THE GAME

ЕДИНСТВЕННЫЙ И УНИКАЛЬНЫЙ В СВОЕМ РОДЕ ТРЕХМЕРНЫЙ ПОРТ С IPHONE

Декстер. Что за имя такое? Больше похоже на кличку для бультерьера. Так вот Декстер – замкнутый специалист по брызгам крови в убойном отделе полиции Майами и обаятельный маньяк по совместительству. А еще – герой одного из самых популярных американских сериалов для взрослых. Dexter: The Game, как уже догадались самые сообразительные, именно про него.

Почему бы и нет? По крайней мере, событие. Дело в том, что настал, без шуток, исторический момент. В январе Angry Birds стала первой iPhone-игрой, специально портированной на PC. Месяц с небольшим спустя Dexter: The Game стала единственным и уникальным в своем роде трехмерным портом со «звонилки» от Apple. Да, вы все правильно поняли. Игры с телефонов теперь переносят на PC на полном серьезе.

Сперва – о внешнем виде. Технически графика в Dexter, пожалуй, несколько уступает Crysis 2 и Bulletstorm. Впрочем, не забываем, откуда переехала к нам игра, а с гостями надо либо хорошо, либо – сразу сплавлять их в краеведческий музей.

Кому нужны все эти миллионы полигонов, HD-текстуры и несчастные шейдеры? Главное – дизайн. А он в игре просто на высоте. Вы когда-нибудь видели картины Пабло Пикассо? Так вот «Декстер» выполнен в очень похожем стиле. Хрена с два что разберешь, но этот прекрасный по своей сути визуальный дебилизм реально завораживает. Особенно феерични моменты, когда герой проходит сквозь стены и по колено проваливается в мебель. Настоящее искусство не знает границ!

С сюжетом и музыкой – все просто замечательно. Авторство сценария игры приписывают Тимоти Шлатманну – одному из постоянных сценаристов сериала. Над саундтреком работал Дэниэл Лихт – автор запоминающейся музыки из «Декстера» и композитор грядущей приставочной Silent Hill 8. Правда, диалоги и события с потрохами выбраны из начальных серий первого сезона. Да и новых композиций нет, но зачем придираться? Ведь главного героя игры озвучил его экранный прототип – и, по-моему, это прекрасно!

Игровая механика Dexter уникальна. У игры попросту нет жанра! Долой любые

КТО ЭТИ ЛЮДИ?

Играть в Dexter без знания событий и героев первого сезона сериала будет не так весело и круто. Но это вовсе не повод пропускать столь уникальную игру! Вкратце проведем небольшой ликбез по основным персонажам телевизионного «Декстера».

Дэбра Морган

Сводная сестра Декстера. В начале сериала работает в полиции нравов, но очень быстро идет на повышение в убойный отдел. Дерзкая, худая как палка и простая как табуретка. Лексикон на 90 процентов состоит из слов «shi», «fuck» и «ass».

Джеймс Доакс

Сержант в убойном отделе полиции Майами. Склонен к конфликтам, паранойе и немотивированной агрессии. Одним словом – типичный полицейский. Доакс – один из немногих, кто видит, что с Декстером что-то не так.

Рита

Симпатичная, но бесконечно тупая п… подруга Декстера. Мать двоих детей, жена наркомана и единственная девушка в сериале, замеченная в косплее Лары Крофт. Наивна, безобидна и искренне любит Декстера всей своей овечьей душой.

Винс Масука

Судмедэксперт, азиат и полный упырь. Масука – неиссякаемый источник пошлых шуток и раздражающего смеха в стиле «Бивиса и Батхеда». В нескольких эпизодах пытается казаться серьезным, отчего выглядит еще более смешным.

Анхель Батиста

Детектив, славный малый, большой любитель шляп и гавайских рубашек. Совершенно безобидный и добродушный персонаж. В одной из серий неудачно снимает проститутку, из-за чего едва не лишается значка.

Качественное портирование видно невооруженным глазом. Специально для некоторых сцен компьютерной версии разработчики пририсовали к интерфейсу кнопочки «A» и «D».

ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ИГРЫ ОЗВУЧИЛ ЕГО ЭКРАННЫЙ ПРОТОТИП – И, ПО-МОЕМУ, ЭТО ПРЕКРАСНО!

рамки – тюрьму наших душ! Dexter одновременно и стэлс-экшн, и квест, и сборник мини-игр. Невидимые перемещения нужны для разведки местности, слежки за жертвами и для их поимки. Декстер не простой маньячина, а убийца с принципами и кодексом. Герой убивает только подонков и только при стопроцентной уверенности в их темных делишках.

Квестовые элементы позволяют проникнуться атмосферой игры. Тут и диалоги с тремя вариантами ответа (чем не Mass Effect?), и подробный журнал, и карта города, на которой отмечаются доступные для посещения локации. Будь в игре транспорт – GTA 5 умерла бы еще до анонса. Кстати, любые действия героя влияют на его прикрытие. Если вести себя глупо, необдуманно и агрессивно – есть шанс спалиться и угодить на электрический стул.

Мини-игры – способ решить проблему, когда неэтично орудовать ножом и дрелью. Игр на выбор не меньше, чем плавленых сырков в каком-нибудь «Ашане». Одни связаны с работой Декстера – сравнение брызг крови, разгадывание криптограмм и прочее. Другие с его тайной сущностью – Темным Пассажиром (нам тоже очень нравится это название) – например, взлом замков, рисование траектории удара ножом.

В общем, играйте сами. Рекомендуйте друзьям. Приобщайтесь к, возможно, самой сенсационной, самой прогрессивной игре года и смело презирайте фанатов таких банальностей, как Dragon Age 2 и Assassin's Creed: Brotherhood. Точка. ■

PC-ВЕРСИЯ

Разработчики Dexter: The Game – гениальные, практически святые люди. Смекнув, что если водить пальцем по компьютерному монитору или вертеть его в руках, то ничего хорошего не получится, они прикрутили к игре полную поддержку клавиатуры и даже мышки. Плюс, в PC-версии увеличилось разрешение, стали чуть четче текстуры и повысилось качество игровых видеороликов. Если бы в сибирской тайге все работали так же, как Icarus Studios, то СССР, наверное, просуществовал еще бы лет так сто.

Декстер всесилен.

Теперь вы знаете откуда создатели «Е-мобиля» и «Лады Гранты» умыкнули дизайн своих концептов.

ДВЕ КАПЛИ ВОДЫ

В игре очень много сцен, подчистую скопированных из сериала. Вот только некоторые из них. Соответствие, как видите, почти идеальное. Кто там просил Alan Wake и Heavy Rain на PC? Играйте в «Декстера» и будьте счастливы. Только попробуйте не быть.

Жертвы серийного убийцы

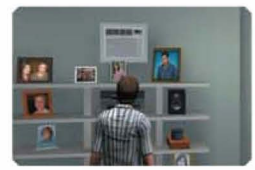
Нет, не Декстера. Другого. В Майами завелся герой, убивающий маленьких мальчиков. С эпизода убийства именно этого типа начинаются игра и сериал.

Обескровленный труп

Еще, вдобавок, расчлененный, замороженный и аккуратно упакованный в пакетики. Первая весточка от главного антагониста первого сезона – «Ледяного убийцы».

Тайник

Старый кондиционер фирмы LG и, в то же время, хранилище трофеев Декстера – стекляшек с кровью жертв. Че, пацаны, без палева!



Вторая жертва

Еще одна жертва «Ледяного убийцы». Как бы случайно обнаружена неподалеку от места свидания Декстера и Риты.

Рефрижератор

Декстер преследует грузовик с холодильной установкой. Предположительно, именно в таком фургоне перевозились обескровленные жертвы.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Американская Icarus Studios основана в 2001 году. На заре существования компания занималась всякой никому не нужной ерундой, но последниее время ситуация в корне изменилась. Так, в 2009 году разработчики выпустили отличную постапокалиптическую MMORPG под названием Fallen Earth. Серверы игры здравствуют по сегодняшний день. Приблизительно в это же время Icarus в сотрудничестве с кабельным каналом Showtime выпустила официальную iPhone-игру по сериалу «Декстер». 15 февраля 2011 года замечательная Dexter: The Game добралась до самой правильной платформы.

ПОХОЖЕ НА: Fallout: New Vegas
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Илья Черных

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Этот призрак больше не вернется.

FALLOUT: NEW VEGAS – DEAD MONEY

СТРАШНАЯ ПОСТЪЯДЕРНАЯ СКАЗКА НА НОЧЬ

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com/eng/games/fnv-dlc.html

Дополнения к Fallout 3 страдали одним недостатком: в большую игру они встраивались довольно грубо, ломая и так слабые сюжет и баланс. Опытные пустошестроители из Obsidian с этими врожденными дефектами тоже справиться не смогли, зато им удалось рассказать замечательную историю, которой хватило бы на отдельную игру.

New Vegas принято сравнивать с зачинателями постапокалиптической серии; Dead Money уверенно держит марку, но напоминает эта печальная история не ретрофутуристический вестерн, а другой шедевр Black Isle Studios – фантасмагорическое представление Planescape: Torment. Вплоть до прямых цитат: сам городок и казино – земная версия «Крепости сожалений», артистичный авантюрист Дин Домино вместо болтливого летающего черепа, плюс, конечно же, нравственные дилеммы на каждом сюжетном повороте. За это аддону можно простить довольно вялое начало и множество искусственных препятствий, не позволяющих курьеру сильно отклоняться от экскурсионного маршрута.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Obsidian Entertainment основана в 2003 году на руинах Black Isle Studios, подарившей миру такие ролевые хиты, как Fallout 2, Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment. С переменным успехом команда продолжает заниматься любимым делом; последнее достижение – Fallout: New Vegas, возвращающая серию на верный, канонический путь.

ОГРАБЛЕНИЕ СТОЛЕТИЙ

Как заведено в современных Fallout'ах, в очередную переделку герой попадает по радионаводке. Рекламное сообщение из прошлого заманивает курьера в заброшенный бункер; любопытство наказывается дозой усыпляющего газа, с легкостью преодолевающего фильтры силовой брони. В одиночку и практически безоружный, ваш герой оказывается на центральной площади мексиканского городка под багровыми небесами. По здешним улицам стелется ядовитый туман и бродят жуткие типы в противогазах, напоминающие одновременно снорков из S.T.A.L.K.E.R., папаш из BioShock и героическую фигуру с обложки оригинальной New Vegas. На герое надет специальный ошейник, а PipBoy властным голосом (знакомьтесь, тот са-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.0

+ Отличное дополнение для прекрасной игры.

– Излишне неторопливое развитие сюжета.

PC НОЧНОЙ КОШМАР КУРЬЕРОВ, ПО ДРАМАТИЗМУ И ГЛУБИНЕ НЕ УСТУПАЮЩИЙ НЕЗАБВЕННОМУ PLANESCAPE: TORMENT

8.0
очень хорошо

Знакомьтесь, это Пес.

Красный туман особенно опасен для «хардкорщиков».

мый неуловимый Отец Илайджа) с нотками безумия сообщает, что украшение заминировано, и в случае какой-либо самодеятельности смерть будет быстрой и кровавой. Задача проста: завербовать троих подельников и проникнуть в казино Сьерра-Мадре, самое защищенное место на Земле в 2281 году н.э.

МАСТЕРСТВО НА ВСЕ РУКИ

Удивительно, но в скромном и герметичном мире аддона найдется занятие для любого героя. Больше всего сюжета, по обыкновению, достанется харизматичным и начитанным умникам, зато угрюмые мастера рукопашного боя и стрельбы быстрее найдут общий язык с призраками. Но и те, и другие отлично проведут время в компании супермутанта, страдающего раздвоением личности, немой красавицы, мучающейся клаустрофобией, и болтливого гуля-шоумена. Ограбление происходит в довольно гнетущей атмосфере: вся команда носит модные ошейники с взрывчаткой, детонирующей в случае смерти любого подельника либо при приближении к любому репродуктору или радиоточке; туман медленно, но верно съедает здоровье; призраков традиционным способом не убить; отдыхать можно только в специально отведенных местах. Все вместе эти дизайнерские задумки приятно разнообразят жизнь даже чемпионов пустоши; «хардкорщикам» в этой ситуации вообще не позавидуешь.

Но главное достижение Dead Money в ее персонажах: характеры, биографии, мотивация трех новых спутников проработаны, кажется, лучше, чем у героев основной, большой игры; в результате разговаривать с ними, распутывать их прошлое и мотивы, восстанавливать по крупицам историю Сьерра-Мадре интереснее, чем двигаться по сюжету. Вот, к примеру, супермутант, в котором уживаются две абсолютно разные личности, Пес и Бог (в оригинале, понятно, игра слов – Dog и God; любопытно, как с ней справятся локализаторы). Личности меняются при определенных условиях, при этом Бог – интеллектуальный злодей, страстно ненавидящий Отца Илайджу, а Пес – преданный раб его. К счастливому и не очень финалу можно привести каждого из них, а можно решить проблему радикально – тут и пригодятся развитые навыки убеждения. Или загадочная женщина, чей голос завлекает искателей наживы в инфернальное казино. Или архитектор и владелец этого монумента Фредерик Синклер. С таким упоением массивы внутриигрового текста не поглощались давно – как раз со времен

Супермаркет будущего.

Верный Пес в атаке.

ХАРАКТЕРЫ, БИОГРАФИИ, МОТИВАЦИЯ ТРЕХ НОВЫХ СПУТНИКОВ ПРОРАБОТАНЫ, КАЖЕТСЯ, ЛУЧШЕ, ЧЕМ У ГЕРОЕВ ОСНОВНОЙ, БОЛЬШОЙ ИГРЫ.

Новые, «туманные» рецепты.

Planescape: Torment.

В общем, Крис Авеллоне и его команда – по-прежнему блестящие рассказчики. В который раз им удалось сотворить из довольно компактной истории отличное приключение, идеально вписанное в римейк одной из лучших компьютерных игр всех времен. А когда ваши герои вернутся в окрестности Нью-Вегаса, затаите дыхание: впереди еще три дополнения, которые просто не могут получиться хуже. ■

С пацанами на районе.

ПОХОЖЕ НА: Guitar Hero, Sonic Heroes, Midtown Madness 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор: Анатолий Сонин

DREAMCAST COLLECTION

МАЙКЛ ДЖЕКСОН ПЛОХОГО НЕ ПОСОВЕТУЕТ

ЖАНР: Action/Music/Racing
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: SEGA
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon X1900
ИНТЕРНЕТ: www.sega.com/games/dreamcast-collection/

Утамагочи-Чао есть кучка характеристик. Чтобы их прокачивать, зверей надо кормить и знакомить с пойманными на уровнях животными.

Поклонники SEGA разделяются на много классов и сословий, но сходятся все они в одном – в ненависти к SEGA современной. Кто-то считает, что компания испортилась, когда пошла на западный рынок (и купила, например, разработчиков Total War), другим дата смерти видится более ранней – мол, переход в 3D убил всех синих ежиков. Но самым популярным остается мнение о том, что голубые небеса застили тучи в 2001 году – году, когда умер Dreamcast.

Dreamcast – культовая консоль, которая вышла за год до PS2 на пустой next-gen рынок – пустой, но явно не готовый к таким техническим прорывам.

По разным причинам Dreamcast провалился в продажах и исчез с лица земли, оставив лишь несколько игровых сериалов, посмертно получивших ярлык «гениальных» от фанатов, которые так и не оправились после траура. Представители двух таких сериалов вошли в набор Dreamcast Collection: это Sonic Adventure DX, первый действительно объемный «Соник», и Space Channel 5: Part 2, ритм-игра повышенной художественной ценности. Для массовки в коллекцию впихнули еще Crazy Taxi и Sega Bass Fishing, на которые всем законно наплевать: первый никому не нужен, потому что уже имеет тысячу превосходящих его по качеству сиквелов; второй – потому что, гм, симулятор рыбалки аркадной разновидности.

Обоим место в залах игровых автоматов конца девяностых – современному человеку, да на компьютере, готовом к Crysis 2, запускать такое стыдно. Забудем о них. Теперь – о Сонике и пятом канале.

СОНИК В СТРАНЕ НИЗКОГО РАЗРЕШЕНИЯ

Сперва главное: Sonic Adventure DX выходил на ПК в 2004 году и теперь, в составе Dreamcast Collection он стал… точно таким же. Не изменилось ничего, даже разрешение максимальное все еще 860 на 640. Но! Если вы раньше по каким-то причинам пропустили Sonic Adventure и при этом все еще считаете себя фанатом ежика – в этом случае (и ни в каком другом) вам стоит пройти

Музыкальных жанров в игре множество: здесь, например, Улала танцует вальс.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

В рамках комплекта на ПК впервые появляется Space Channel 5: Part 2 – культовая музыкальная игра старой школы.

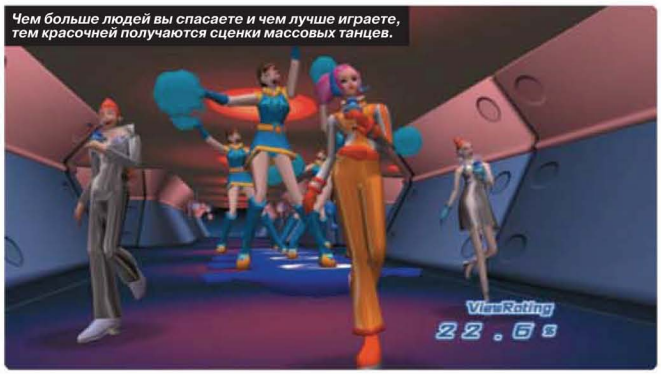
Неудачные Crazy Taxi и Sega Bass Fishing в комплекте; короткая продолжительность Space Channel 5: Part 2; низкое разрешение Sonic Adventure.

ДВЕ ИГРЫ, ОТКРОВЕННО НИКОМУ НЕ НУЖНЫХ: ОДИН СТАРЫЙ СОНИК, НУЖНЫЙ ТОЛЬКО ФАНАТАМ; ОДНА ИГРА-МЮЗИКЛ, ЗНАКОМСТВО С КОТОРОЙ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЛЯ ВСЕХ.

7.5

хорошо

УШЕДШИЙ ОТ НАС КОРОЛЬ ПОП-МУЗЫКИ В СВОЕ ВРЕМЯ СВЯЗАЛСЯ С SEGA И САМ ПРЕДЛОЖИЛ ПОУЧАСТВОВАТЬ В СОЗДАНИИ ИГРЫ.



Чем больше людей вы спасаете и чем лучше играете, тем красочней получаются сценки массовых танцев.

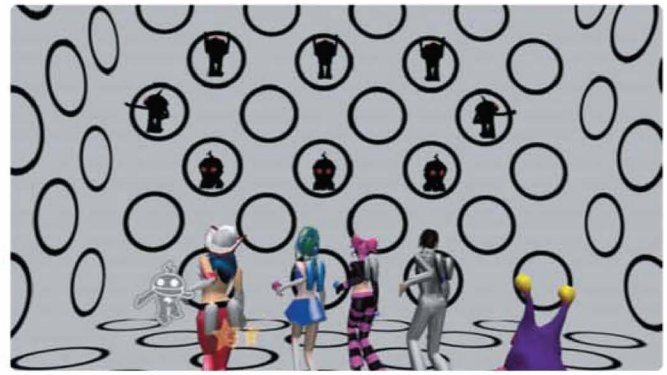
игру в комплекте Dreamcast Collection. Да, картинка мерзкая. Да, Соник управляется ужасно, выпадает с уровня и улетает за камеру. Но это лучший объемный «Соник» на данный момент – и, кстати, довольно масштабный. Тут шесть персонажей, у каждого своя сюжетная кампания на много часов, тут открытые локации, где можно общаться с горожанами, получать задания и искать полезные предметы, тут тонна мини-развлечений и даже пугающих размеров игра-тамагочи: Соник и кампания в специальных садах выращивают зверьков Чао, которых можно запускать в различные соревнования – такое невинное развлечение может отъесть не один десяток часов, уж поверьте. И конечно, в Adventure остались классические беговые локации с колечками и колючками, боссы, злой доктор Эггман (или Роботник – зависит от того, английскую или японскую озвучку вы выберете в меню), робо-Соник и эпичнейший саундтрек. Все, что можно пожелать от игры про Соника, в Adventure есть. Только не желайте, пожалуйста, нормального управления и удобной камеры (хотя вы это и сами, наверное, понимаете).

НЕ ПЕРЕКЛЮЧАЙТЕ КАНАЛ

Но Соник – вовсе не главная примечательность коллекции. Как можно заметить по скриншотам вокруг, сердца стареющих фанатов SEGA отданы в этот раз не млекопитающим странных расцветок, а космическому репортеру с канала за номером пять, Улале. Первая игра с Улалой вышла в 99-м году и называлась Space Channel 5, вторая – в 2002-м. Дебютный выпуск анналы истории не сохранили: там пели и танцевали на фоне пререндереных роликов, а не в настоящих 3D-уровнях, поэтому ни о каком HD-римейке для той игры и речи не идет. А вот сиквел вернулся и умопомрачительно если не смотрится, то, как минимум, звучит. Кстати, это первое большое пришествие Улалы на ПК – раньше мы ее встречали только как гостя в какой-нибудь Sonic & Sega All-Stars Racing. Space Channel 5 – не ритм-игра даже, а игра-мюзикл. Улала с микрофоном наперевес и походкой заносчивой фотомодели выходит на уровень – и тут же включается музыка, ей по рации кричит напарник – а его слова уже попадают в ритм, появляется злодей – и начинает петь. В такой обстановке нисколько не удивляешься, когда понимаешь, что злых роботов нужно убивать силой танца. Работает это так: Улала сама пляшет на уровне под музыку, пока не встретится с противником – тут появляется полоска жизней внизу и начинается танец. Сначала злодей делает свои па, после щелчка мы их повторяем. Ничего сверхсложного: танцует Улала через четыре стрелки и две кнопки огня: первая – чтобы стрелять лучом в злодеев (с криком «Чу»), вторая – чтобы кидаться сердечками в граждан-заложников (с криком «Хэй»). От вас требуется только запоминать комбинации и держать ритм. Спас-

Майкл поставляется в комплекте со всеми фирменными движениями.

Чем больше людей вы спасаете и чем лучше играете, тем красочней получаются сценки массовых танцев.



УЛАЛА С МИКРОФОНОМ НАПЕРЕВЕС И ПОХОДКОЙ ЗАНОСЧИВОЙ ФОТОМОДЕЛИ ВЫХОДИТ НА УРОВЕНЬ, И ТУТ ЖЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ МУЗЫКА.

ли невинных – и новоиспеченные танцоры присоединяются к вам.

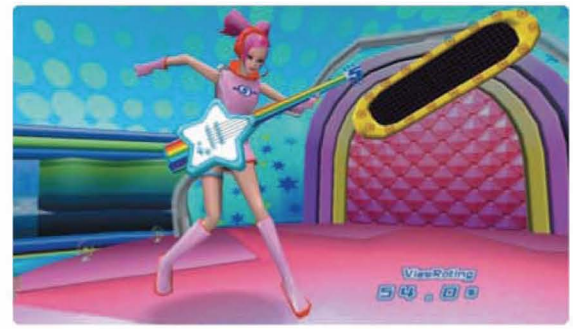
Чтобы оценить такую задумку, Майклом Джексоном быть не надо – хотя оно и помогает. Ушедший от нас король попмузыки в свое время связался с SEGA и сам предложил поучаствовать в создании игры. Так в Space Channel 5 появился персонаж Space Michael, озвученный им самим – между прочим, космомайклу досталась в игре должность аж шефа космической станции «Пятого канала». На последних уровнях он танцует рядом с нашей Улалой и кричит фирменные «Уууууу» по нажатию клавиши «вниз». Но Майкл Майклом, а прелесть Space Channel 5 не в звездном актерском составе. Просто «пятый канал» – это как Call of Duty в мире музыкальных игр. Короткая, яркая, со взрывами за каждым поворотом – только взрывы сделаны из любви, музыки и счастья. И, кстати, здесь великолепный саундтрек – об этом надо было, наверное, сказать раньше.

GO GO GO GO SPACE CHANNEL 5

Тут нет ничего шаблонного, каждая локация удивляет, в каждом танце выдумывается что-то пусть немного, но новое. Вот мы берем в руки гитару и стараемся повторить за противником его рифы, вот наш приятель садится за барабаны, вот нас заставляют менять все движения врага на противоположные. И в геймплее, и в визуальном дизайне Space Channel 5: Part 2 удивляет на протяжении всех своих трех часов (мы говорили, что игра короткая). Тем, кто слишком быстро закончил прохождение и не успел достаточно порадоваться, предлагают устроить второй заход – с новыми персонажами для спасения. А персонажи эти, кстати, заносятся поочередно в картотеку, где можно читать их краткие описания – буквально всех, кто когда-либо был на экране. В картотеке этой вы узнаете, что какая-нибудь девочка справа во втором ряду из начала третьего уровня на самом деле тайно влюблена в мальчика, который проходил мимо Улалы на первом уровне. Информация совершенно бессмысленная, но, черт подери, так приятно видеть, что разработчики постарались и придумали эти странные биографии и связи. Теперь так не делают.

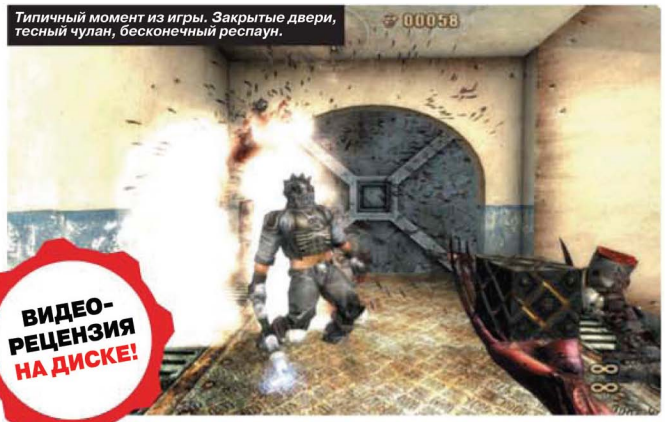
Продлить отношения с игрой призваны и странные дополнительные режимы: кооператив, где второй игрок отвечает за стрельбу, а первый за стрелки, и Ulala Dance – этакий бесконечный танец на выживание. За достижения во всех этих видах развлечений полагаются награды: новые костюмы и предметы для Улалы.

В наше время Space Channel 5 имеет, кажется, куда больший вес, чем почти десятилетие назад. Это игра умирающей японской школы – школы, которая исчезает не только в стенах компании SEGA, но и в умах азиатских геймеров. Меняются вкусы, меняются направления, время таких игр уходит. Похоже, закончилась эпоха, в которой разработчики могут, вместе с авторами Space Channel 5: Part 2, написать в титрах: «От нас – всем, кто верит в мир во вселенной». ■



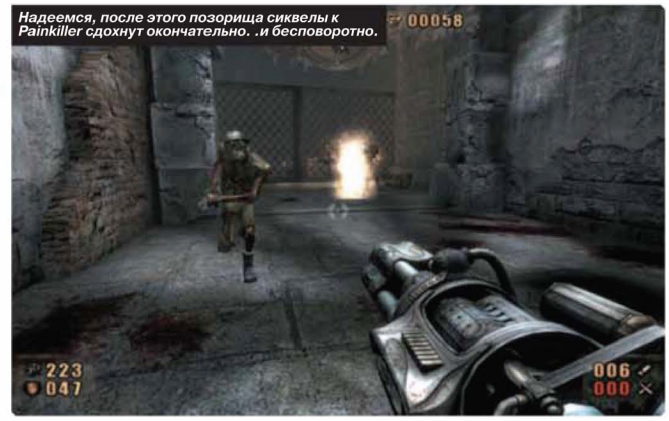
Автор:
Дмитрий Веселов

ПОХОЖЕ НА: Painkiller: Overdose
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный.



Типичный момент из игры. Закрытые двери, тесный чулан, бесконечный респаун.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Надеемся, после этого позорища сиквелы к Painkiller сдохнут окончательно. .и бесповоротно.

PAINKILLER: ИСКУПЛЕНИЕ

PAINKILLER ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Painkiller: Redemption
- **ЖАНР:** First person shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD Productions / DreamCatcher Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eggtooth Team
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Средние

Это одна из самых занудных игр, что мы видели. Не скучных, не унылых, а именно занудных. Представьте, что вас заперли в шкафу с заикой, который пытается пересказать вам «Войну и мир». «Пьер Безухов пялится в синее небо...». Тесно, душно. Сбежать некуда, и собеседника очень хочется пристрелить.

Новый аддон к Painkiller – новый сорт трэша. После того как разработчики первой игры, поляки из People Can Fly, ушли к Epic Games, все права на шутер остались у издателя JoWooD, а тот стал издавать любительские моды под видом полноценных аддонов. Такая сатанинская практика продолжается вот уже семь лет. «Painkiller: Передозировка» был чудовищен, «Painkiller: Воскрешение» – неиграбелен. В свою очередь, «Painkiller: Искупление» – кошмарно зануден. Играется все это так: вы входите в одну комнату, двери захлопываются, и в двух-трех углах начинают ритмично появляться монстры. Их как будто выплевывает невидимый метроном – раз-два-три, раз-два-три. По двадцать-тридцать штук за цикл. После того как вы перебьете волну врагов, игра снова включит метроном, и они появятся еще раз. Потом еще раз. Еще раз. ЕЩЕ РАЗ.
Это испытание нервов и первая на нашей памяти игра, прохождение которой хочется отдать на аутсорс терпеливым индусам. Метроном работает в каждой комнате, в каждом коридоре, каждом уровне. Размеренно, долго.
В некоторых залах даже начинает казаться, что авторы забыли его отключить. Что шутер вдруг превратился в бесконечную игру «проживи как можно дольше», Crimsonland от первого лица. Языком чисел: обычный уровень в первом Painkiller занимал 15-20 минут, и в течение этого времени игрок убивал приблизительно одну-две сотни монстров. Обычный уровень Painkiller: Искупление не отличается размерами – точно такие же 5-7 комнат, широкие коридоры – но проходится за час, а счет трупов может приблизиться к тысяче.
Все это время игра, плюющаяся врагами, контролирует поток не лучше, чем больной дизентерией. Хочется использовать оружие, как пробку, – в какой-то момент мы обнаружили, что просто стоим на точке респауна монстров, не выключая «бензопилу».

People Can Fly – гении. Даже спустя 7 лет их игра неплохо выглядит.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★ 2.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Механика старого Painkiller по-прежнему работает.

– Этой механике стоит подать в суд на авторов за сексуальные домогательства.

ПАЧКАЛЮБИТЕЛЬСКИХ КАРТ – ПОЧЕМУ-ТО, ЗАДЕНЬГИ.

3.0
очень плохо

ПРОХОЖДЕНИЕ ЭТОЙ ИГРЫ ХОЧЕТСЯ ОТДАТЬ НА АУТСОРС ТЕРПЕЛИВЫМ ИНДУСАМ.

P.S. Надо заметить, что прогресс есть. В отличие от предыдущих аддонов – забагованных, тормозных и со всех сторон кривобоких – в «Искупление» уже можно играть. Если совесть, конечно, простит вам садистски убитое время.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Eggtooth Team – это несколько человек под предводительством Доминика Eggtooth Влодарчика. Самая обычная команда моддеров, не больше и не меньше того.

ПОХОЖЕ НА: Dungeon Keeper, World of Warcraft, Majesty, King's Bounty
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Петр Сальников

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dungeons
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy/ Role Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Realmforge Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X1600
- **ИНТЕРНЕТ:** dungeons-game.com

DUNGEONS. ХРАНИТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ВТОРИЧНАЯ СТРАТЕГИЯ ПРО СЫРЫЕ ПОДВАЛЫ

Есть замечательный музыкальный анекдот: один известный продюсер рассказывает журналистам о том, как записывал гитары в собственном туалете, снимая звук с комбоусилителя микрофонами, в которые водитель трамвая объявляет остановки. Звук, мол, такой жирный получается, несколько альбомов таким способом сделал, все довольны. «А вот мой друг, – говорит, – попробовал сделать так же: и комбик купил, как у меня, и гитару, и все остальное. Получилось как из сортира трамвайными микрофонами». Тут у нас история похожая.

Авторы Dungeons, откровенно вдохновляясь ретро-шедевром Питера Молинье Dungeon Keeper, напихали в свое творение кучу элементов совсем посторонних игр: то тут, то там из общего гнилого омута на поверхность всплывают останки World of Warcraft, King's Bounty, Majesty и даже Diablo. Основное отличие от всего кладезя идей у Dungeons, тем временем, лишь одно: играть очень скучно.

LEMME BE YOUR MASTER

Главный герой, демонический повелитель подземных орд, обнаруживает себя преданным собственным персонажем, после чего оказывается понижен в ранге и вынужден заново карабкаться по карьерной лестнице, из-под земли захватывая окрестные города и села, занимаясь горной промышленностью и самостоятельно отбрыкиваясь от любопытных героев, чья тяга к знаниям неумолимо завлекает их в патетические подвальные декорации.

С самого начала вообще не понятно, чего игре от нас надо: это особенно касается тех, кто до сих пор не забыл механики Dungeon Keeper. Оказывается, основная валюта здесь – не деньги, а так называемая «энергия душ», которую из пребывающих через определенные промежутки времени героев выкачива-

В самые напряженные моменты Dungeons поворачивает камеру так, что драмы не разглядеть.

Поединки с магами – натуральная Diablo, только веселье кончается не в пример быстрее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

+ Обильные цитаты из классики, местами неожиданно интересно скомпилированные.

– Никакого драйва, интерфейс не завезли, убогая графика; играть скучно.

ЭТО ДАЖЕ НЕ ФАНАТСКИЙ DUNGEON KEEPER 3. УПОТРЕБЛЯТЬ ТОЛЬКО В СЛУЧАЕ ОСТРОЙ НОСТАЛЬГИИ.

6.0

нормально

ют в темницах. В отличие от первоисточника, рыцари в сияющих доспехах тут – не совсем враги: главная тонкость заключается в том, что гостей надо максимально оградить от нападения летучих мышей, скелетов и прочей сволочи, заботливо проведя по всем сокровищницам и позволив в них порыться. Чем больше золота герой награбит, тем лучше его душевное состояние и тем ближе момент, когда пора, наконец, греть его дубиной по голове. На высосанную из несчастного энергию можно покупать всякий декор, который постепенно умножает показатель «славы» подземелья; определенная цифра в этом пункте, как правило, ведет к некой экспансии, а затем – к победе.

КУКЛОВОДСТВО

Не ждите от Dungeons стратегических откровений: здесь нет «непрямого контроля», основное действующее лицо – сам повелитель, и зачем ему жалкие слуги-юниты, не ясно. Все проблемы решаются понятным MMO-методом «target»: выбрал цель, нажал нужную циферку на клавиатуре – запустил в противника волшебный снаряд. Периодически возникает необходимость распределять очки умений по характеристикам: четыре основных плюс три ветки всякого колдовства – все прямо как в World of Warcraft.

Время от времени в темных закоулках встречается кто-то разговорчивый: проделывать коридоры можно не во всех породах, и неожиданные дружелюбные персонажи подсказывают, где взять ключ к той или иной двери, – на фоне, опять же, Dungeon Keeper эти беседы с простыми смертными выглядят очень мелочно. Главный подвох заключается в том, что это ни разу не т.н. God Game, здесь нет ощущения господства, и лозунги в защиту зла, провозглашаемые на официальном сайте игры, не работают: игрок здесь – не Дарт Вейдер на «Звезде смерти», а, скорее, какой-то подземный попрошайка, прибедняющийся перед окружающими; для полного погружения в этот образ разработчикам стоило снабдить подземного владыку тоненьким тенорком.

НИКАКОГО ВЫЗОВА ИГРА НЕ БРОСАЕТ, А ПОТОМУ И УДЕРЖАТЬ ВОЗЛЕ СЕБЯ НАДОЛГО НЕ МОЖЕТ.

НА ХРОМОЙ КОБЫЛЕ

Самый большой недостаток Dungeons заключается в следующем: это очень медленная игра. Прохождение вроде как движется по синусоиде, то выдерживая паузы, то подпрыгивая к суетливым погоням за вредоносными тараканами, пробравшимися к сердцу подземелья, но спады в энергетике настолько глубоки и заметны, а взлеты так редки и незначительны, что, при общем однообразии, терпения на игру никакого нет. С каждой миссией от пользователя просят все больших и больших успехов в цифровом эквиваленте, требуют выполнить и перевыполнить, но герои не начинают заглядывать в гости чаще, враги не становятся сильнее, и, в целом, никакого вызова игра не бросает, а потому и удержать возле себя надолго не может. Простите, господа, но этот колхоз нам не поднять. ■

Игра изо всех сил старается походить на Dungeon Keeper – даже глобальной картой. При наведении курсора на локацию включается дебильный спич про то, что надо как можно скорее! испоганить чертовым людишкам и гномикам! жизнь!

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 2-32 игрока

Автор:
Дмитрий Веселов

FUTUREMARK GAMES STUDIO

Кусок компании, которую создали разработчики Max Payne, но которая никогда раньше не делала игр. Futuremark известна своими бенчмарками 3DMark и PCMark. Три года назад они все-таки не сдержались и выделили маленькую команду для разработки игровых проектов.

SHATTERED HORIZON: ВЗОРВАТЬ ГОРИЗОНТ

ГИМН ПУСТОТЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Shattered Horizon
- **ЖАНР:** First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Futuremark Games Studio
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD 3870, обязательно Windows 7 или Windows Vista
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shattered-horizon.com

Больше всего Shattered Horizon подкупает тем, как изящно ее разработчики решили проблему со звуком. Вечная, на самом деле, проблема кинорежиссеров: включить звук в космосе или не включать?

ДИЛЕММА БЕЛЛА

Самому Лукасу приходилось отбиваться от неудобных вопросов, вроде «Почему взрыв Звезды смерти гнет динамики в кинозале», но авторы Shattered Horizon разрубили гордиев узел изящно, как балерина катаной. В самом начале скафандр вашего солдата высвечивает строчку на изнанке шлема: «Включаю звуковую симуляцию». Игра предполагает, что шум вокруг обсчитывается специально, чтобы космонавты лучше ориентировались в бою, и за счет этого разработчики могут громко стрелять и взрывать, не нарушая физических законов.

Умное решение – сразу видно, что игру делали как раз умные люди. Командный шутер из солнечной Финляндии: с одной стороны, он радостно бежит в табуне пост-Modern Warfare шутеров – Shattered Horizon похож на современные Call of Duty одновременно оружием, ритмом и стилем военного технофетишизма. А с другой: проект отчетливо выделяется в обществе Medal of Honor, Homefront и Breach одной простой особенностью — отсутствием твердой земли под ногами. Все бои проходят в невесомости. Представьте Black Ops при нулевой гравитации, и у вас в голове будет очень похожая картинка: парящий спецназ неестественно дергает ногами в пространстве и пытается стрелять из штурмовой винтовки. Невесомость одновременно накладывает ограничения и предоставляет новые возможности. В Shattered Horizon нельзя нырнуть рыбкой за угол, но можно уплыть, как злобный футуристический Карлсон – жаря вакуум реактивными движками на поясе. Нельзя присесть, но можно приземлиться на потолок. Нельзя пробежаться, но можно врубить форсаж – ненадолго ваш Карлсон превратится в маленький истребитель.

К новым условиям только нужно немного привыкнуть. В самом начале полеты сбивают с толку: космос постоянно сбрасывает привычную систему координат. «Низ был там, теперь перевернулся, о черт, теперь пол уплывает налево». Но чем дальше, тем легче парить. Довольно быстро понимаешь, что управление крайне удобно – с тонкостями вроде угла зрения и расположения кнопок угадали, и ориентироваться в Shattered Horizon гораздо легче, чем, например, в невесомости Dead Space 2.

ПРИНЦИП ЕРЛИ

А еще летать очень приятно – космос постоянно радует красивыми видами. До

Та самая тарелка. Оцените масштаб: две маленькие точки, отмеченные желтым, – напарники.

По мифологии мира, вокруг нас остатки расколовшейся колонизированной Луны. Это объясняет пояс астероидов и большое количество железяк.

этого финны из Futuremark прославились серией бенчмарков 3DMark, и кажется, что Shattered Horizon делит с ними часть своего кода. Он исключительно симпатичен. Как и 3DMark, его картинку хочется обозвать «графикой будущего». Но родство заметно не только по точным теням и четким текстурам, а еще и по высоким требованиям. Казалось бы, какого черта километры пустоты просят минимум GeForce 8800 GT? Но финнов это совсем не смущает. В этом мегаломания Shattered Horizon напоминает первый Crysis. Приготовьтесь к тому, что шутер может неприятно тормозить. Взамен игра предлагает перестрелки в поясе астероидов и панорамы Земли с высокой орбиты, драки среди погибших космических кораблей и прогулки по осколку гигантской тарелки для микроволновой связи.

Шутер в космосе не только красив, но и набит любопытными тонкостями. Например, взрыв поблизости может отправить космонавта кувыркаться в неконтролируемый полет. Улетевших с поля боя слишком далеко дырявят микрометеориты.

Самая приятная из десятка таких атмосферных мелочей прячется в простой возможности переключить скафандр в режим «невидимки». Погаснет интерфейс на изнанке шлема, исчезнет симуляция звука. Вас будет сложнее заметить в темноте космоса, а он, в свою очередь, накроет вас плотным покрывалом тишины.

ПРОБЛЕМА ШРЕДИНГЕРА

Однако, при своих достоинствах, Shattered Horizon слишком мала для того, чтобы в нее можно было влюбиться по-настоящему. Всего 8 карт, полдюжины пушек (самая интересная из них – пистолет, стреляющий гранатами). Игра начисляет солдатам опыт и ранги, но вместе с новыми уровнями не награждает ни винтовками, ни перками. Возможностей для развития своего героя здесь практически нет.

Представьте себе Black Ops, от которого осталась одна десятая контента. Shattered Horizon больше похож на демоверсию игры.

А самое главное, проект страдает «синдромом заброшенности», которым часто болеют мультиплеерные инди-шутеры. Дело в том, что независимые игры, недорогие и маленькие, обычно очень быстро забывают. Для мультиплеера это приговор. Как правило, уже через полгода после релиза сложно найти обитаемый сервер – играют только самые ожесточенные фанаты и только в «часы пик» с 7 до 9 после работы. Это произошло с Lead & Gold, The Ship, Bloody Good Time и Plain Sight. И, к сожалению, с Shattered Horizon.

Те, кто купит коробку, узнают, что игра внутри скорее «мертва». Релиз в России задержался на год (как раз к нему наш обзор и приурочен) и, судя по всему, Shattered Horizon он уже не поможет. За четыре дня, прошедшие с момента выхода локализованной версии, я ни разу не видел в онлайне больше 20 человек. Для сравнения, в компании Futuremark работает 60. Наверное, это значит, что даже разработчики уже не играют. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	4.5

+ Великолепная картинка, интеллектуальный дизайн, оригинальная идея, удобное управление.

– Пустующий онлайн, высокие системные требования.

ЭТО УЖЕ НЕ ИГРА, А СКОРЕЕ ПАМЯТНИК ИГРЕ. СИНГЛА ТУТ НЕТ, А В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ДЕЛАТЬ УЖЕ НЕЧЕГО.

6.5

нормально

Обычный склад на необычном месте.

Если на карте играет больше пяти человек, основной контингент наверняка составляют боты.

НЕЛЬЗЯ НЫРНУТЬ РЫБКОЙ ЗА УГОЛ, НО МОЖНО УПЛЫТЬ, КАК ЗЛОБНЫЙ ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ КАРЛСОН – ЖАРЯ ВАКУУМ РЕАКТИВНЫМИ ДВИЖКАМИ НА ПОЯСЕ.

Типичная посмертная картина.

ПОХОЖЕ НА: Vigilante 8, Twisted Metal
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 2-10 игроков

Автор:
Артур Морозов

CRASHER

СУЕТНОЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ БОЕВИК С ЭЛЕМЕНТАМИ ТАКТИКИ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Mindscape
РАЗРАБОТЧИК: Punchers Impact
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD 3870
ИНТЕРНЕТ: www.crasher.com

Лет десять-пятнадцать назад необыкновенной популярностью пользовались игры жанра vehicular combat – сражения с использованием техники, главным образом автомобильной, но не возбранялись также мотоциклы, вертолеты, самолеты. До отказа вдавить в пол педаль газа, вцепиться что есть мочи в гашетку, поливая пулеметным огнем все вокруг и отхаркиваясь ракетами, сдохнуть, но перед тем превратить как можно больше вражеской техники в груду дымящегося искореженного металла – вот так там были расставлены приоритеты.

Самые именитые представители течения – Interstate '76, Carmageddon и Twisted Metal – не забыты до сих пор: случайное упоминание этих названий вызывает невольную дрожь по телу игроманов, заставших лихие времена. Twisted Metal дождалась своего звездного часа – на осень этого года после почти десятилетнего перерыва запланирована новая часть серии, в которой концентрация взрывов на единицу игрового времени, кажется, побьет все мыслимые рекорды. К сожалению, она – и это ожидаемо – эксклюзив для PlayStation 3; владельцам же PC, желающим приобщиться к жанру, предлагается обратить внимание на распространяемую через Steam игру Crasher от скромной французской команды Punchers Impact.

Игра встречает сплошными разочарованиями. Разочарование первое – отсутствие одиночного режима – нет ни обучающей, ни сюжетной, ни какой-либо другой кампании; нет и возможности посостязаться с ботами. Выход один – отправляться в онлайн. Быстро подключаешься к серверу игры, а там – полная тишина и абсолютное безлюдье: ни одной живой души. Ну хорошо, может, время выбрано неурочное – час пополудни, школьники, наверное, еще в школе, а офисные работники, соответственно, в офисе; подождем до вечера. Вечером – лучше: сначала в онлайне отыскиваются три неприкаянных гонщика-разрушителя, потом их число возрастает до пяти, шести, семи... десяти человек! Для игры, которая находится в продаже уже несколько недель и активно продвигается на Steam, у Crasher подозрительно немногочисленная аудитория.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Punchers Impact – молодая команда разработчиков из Парижа. Вышедшая в прошлом году их первая игра называлась Horse Star и представляла собой MMO, посвященную «лошадям, природе, спорту и приключениям». Потом французы перепрофилировались иа боевики и выпустили Crasher; позже в этом году должен состояться релиз Lucha Fury – веселого beat 'em up'a о похождениях четверых мексикаиских рестлеров.

У некоторых автомобилей есть способность призывать на помощь нанороботов.

Для игры с ценником в $15, графика в Crasher весьма неплоха.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Приятная графика, опрятный интерфейс, большой выбор колесно-транспортных средств и спецспособностей.

– Скудный набор арен, не самое удобное управление, отсутствие поддержки геймпада, малое количество игроков в онлайне.

НЕБЕЗНАДЕЖНЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ БОЕВИК, В СВОЕМ ТЕКУЩЕМ ВИДЕ НУЖДАЮЩИЙСЯ В СЕРЬЕЗНОЙ ДОРАБОТКЕ.

6.0

нормально

Защитный купол, энергетическое поле и железная цепь – на машину наложено сразу три заклинания, из них одно – вражеское.

Буйство красок иногда ослепляет – особенно когда в цветовой гамме начинают преобладать ядовитые цвета.

Сражения происходят и на земле, и в воздухе.

LET'S MOVE, GROOVE

Между тем десять человек набралось – именно столько составляет максимальное количество участников на одной карте – значит, состязание все-таки состоится. Из двух режимов игры (командный дефматч и игра на захват и удержание флагов) игрок-хост выбирает дефматч – и хаотичная смертоносная машинерия начинается. Десять небольших, словно игрушечных, автомобильчиков оказываются в узкой ледяной пещере, где принимаются исступленно друг друга уничтожать. Тут выясняется еще одна интересная (и, в общем, тоже разочаровывающая) деталь – из основных орудий машинки стреляют по врагам автоматически, без помощи со стороны игрока; от него же зависит только применение четырех дополнительных спецспособностей, разных у каждого юнита. Думать – не обязательно, и даже вредно: чем чаще жмешь на кнопки приемов, тем успешнее выживаешь.

В какой-то момент пол ледяной пещеры покрывается трещинами и ломается, оставшиеся к этому моменту в живых участники матча проваливаются вниз, на второй уровень арены, где среди преграждающих дорогу снежных глыб продолжают сражение. Со счетом 2:1 побеждает команда противника: им дважды удалось полностью извести наши техсредства. Потом еще будет бой в жернове быстро заполняющегося лавой вулкана, и битва в скалистой пустыне, в которых мы одержим верх, – но радость побед не притупляет впечатления от невыносимой тоскливости десматча: арен на выбор всего три, они красивы, но скучны; перестрелки стремительны, но как-то излишне суетливы, что лишает возможности тактического маневрирования; ну и, конечно, целиться самостоятельно нельзя – а без этого от уничтожения соперника ощущения неполные.

НЕ ВЫХОДИТЕ ИЗ МАШИНЫ

Зато второй режим, тот, что про захват и удержание флагов, раскрывает потенциал Crasher в значительно большей степени: здесь только одна, но большая карта (визуально напоминающая о славных деньках, проведенных в Borderlands) и случайным образом выбирающиеся цели в разных ее уголках – арены с флагами, которые необходимо захватывать и удерживать. Каждые пять секунд, в течение которых флаг принадлежит команде, приносят ей пять очков; противники в это время пытаются арену отвоевать, применяя весь арсенал подручных спецумений, снова и снова умирая и возрождаясь в ближайшем телепорте (за обладание ими ведется отдельная борьба).

Спустя какое-то время на карте загорается новая цель – и обе команды, огрызаясь огнем и соперничая за бонусы (аптечки и восстановители энергии), стремглав несутся к ней, где все повторяется снова: и так до тех пор, пока одна группировка не наберет три сотни очков или не истечет время матча. Вроде бы простая идея – но она работает: появляется реальная необходимость в координации командных действий, а многие спецумения, казавшиеся бесполезными в десматче, здесь демонстрируют свое истинное предназначение.

Но счастье длится недолго – единственная карта быстро надоедает, а ждать, пока наберется нужное число человек, приходится очень подолгу. Безусловно, потенциал у Crasher есть, но Punchers Impact явно поторопились с выпуском игры – в своем текущем состоянии она не способна удерживать внимание игрока дольше, чем на несколько часов. Остается надеяться только на регулярные дополнения (надеемся, не в виде модных в наше время DLC). ■

КЛАССОВЫЙ АНТАГОНИЗМ

В Crasher шесть классов техники: танки (обладают толстым слоем брони и мощным оружием), защитники (броня посильнее, оружие послабее), атакующие на дальнюю дистанцию и атакующие на ближнюю, ремонтники (быстрые и юркие, чинят союзную технику) и конструкторы (возводят защитные экраны и всякого рода ловушки для неприятеля). Приемы ранжируются от нужных и эффективных (самонаводящиеся ракеты и бластеры, лечение и защита) до бесполезных, зато эффектных (телепортация, усиленный прыжок, дымовая завеса), есть и особо оригинальные – такие, например, как превращение автомобиля в стальной шар с шипами, вызов урагана, энергетическое лассо, спутывающее колеса противникам, и многое другое. Все это обрамлено в систему ролевых отношений: с каждой выигранной битвой игрок получает опыт и новые «модули», которые можно имплантировать в автомобиль, чтобы улучшить защиту, нападение, скорость и другие характеристики техсредства. Хотя исход матча в конечном итоге зависит не от них, а от грамотного комбинирования автомобилей разных классов и слаженности командных действий (особенно, если речь идет о режиме «захвати флаг»).

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

DRAGON AGE 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonage.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

SHIFT 2 UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.needforspeed.com/shift2unleashed

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

РАЗРАБОТЧИК: 1C:Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.games.1c.ru/il2_britain/

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Грандиозное возвращение культового авиасимулятора на новом движке. У разработчиков получилось почти невозможное: добавить увлекательный сюжет.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

РАЗРАБОТЧИК: DICE
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.badcompany2vietnam.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Более разных во всех смыслах игр, чем оригинальная Bad Company 2 и Vietnam, не существует. Изменился не только сеттинг, но сама динамика игры.

GRAY MATTER

РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.graymatter-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Адвенчуры лучше Gray Matter за последние лет пять не выходило – и в ближайшие пять лет, похоже, не выйдет. Джейн Дженсен не разучилась делать игры.

SUPER MEAT BOY

РАЗРАБОТЧИК: Team Meat
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.supermeatboy.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Прекрасный платформер повышенной сложности. Первый уровень знакомит с механикой прыжка, второй учит отскакивать от стен. На третьем начинается ад.

DEXTER: THE GAME

РАЗРАБОТЧИК: Icarus Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Marc Ecko Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.dexterthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10.5

Кому нужны все эти миллионы полигонов, HD-текстуры и несчастные шейдеры? Главное – дизайн. Играйте сами. Рекомендуйте друзьям. Приобщайтесь к, возможно, самой сенсационной, самой прогрессивной игре года и смело презирайте фанатов таких банальностей, как Mass Effect 2 и StarCarft 2: Wings of Liberty. Точка.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

DEAD SPACE 2

РАЗРАБОТЧИК: Visceral Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deadspace.ea.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Сиквел-блокбастер с феноменальной атмосферой и множеством улучшений. На его фоне отличный оригинал кажется скромной театральной постановкой.

BULLETSTORM

РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly, Epic Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.bulletstorm.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Bulletstorm не похожа ни на одну игру в жанре – идеи Painkiller здесь сочетаются с разгильдяйством Duke Nukem и масштабом Gears of War.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.wow-europe.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Эволюция предыдущего дополнения и революция в «старом мире». Отличный повод прокачать еще одного персонажа. Почти все новшества Cataclysm удались.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

НОМЕРС РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Treyarch удалось совершить почти невозможное: создать игру, по всем параметрам превосходящую Call of Duty: Modern Warfare 2.

FALLOUT: NEW VEGAS

РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Прекрасная игра, где любой желающий сможет снять проститутку, проиграться в казино до трусов и пристрелить прохожего за пригоршню бутылочных крышек.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: hotpursuit.needforspeed.com

НОМЕРС РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Социально-ориентированная гонка, которую можно смело рекомендовать людям с хорошим доступом к Интернету. Да и остальным тоже.

DEAD SPACE 2

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

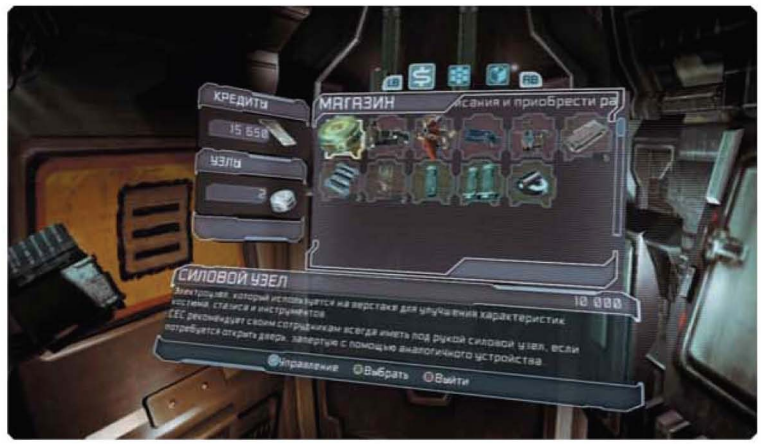
5.0

посредственно

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Visceral Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/dead-space2
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9,0

Dead Space 2 – последняя причина, почему мы не провозглашаем жанр хорроров мертвым. И, честно говоря, выходи игры этой серии хотя бы раз в полтора года, других ужастиков нам было бы не нужно.

Хоть Dead Space 2 и не такая страшная, как первая часть, коленки во время прохождения все равно трясутся. То несчастный инженер, будучи закованным в смирительную рубашку, оказывается один на один с толпой разъяренных монстров, то он пробирается сквозь залитую кровью школу, где на него из вентиляционных шахт и прочих щелей набрасываются мутировавшие дети, то случается еще что пострашнее. Впрочем, расстреливать монстров стало проще: патроны практически всегда в избытке, а в редкие минуты, когда обоймы пустуют и до ближайшего магазина еще пилить пол-уровня, можно воспользоваться кинетическими способностями: притянуть к себе металлический прут (которые валяются на каждом углу) и пригвоздить им особо прыткую тварь к стене. И не забывайте оглядываться! Самое страшное, как обычно, в темноте или у вас за спиной.

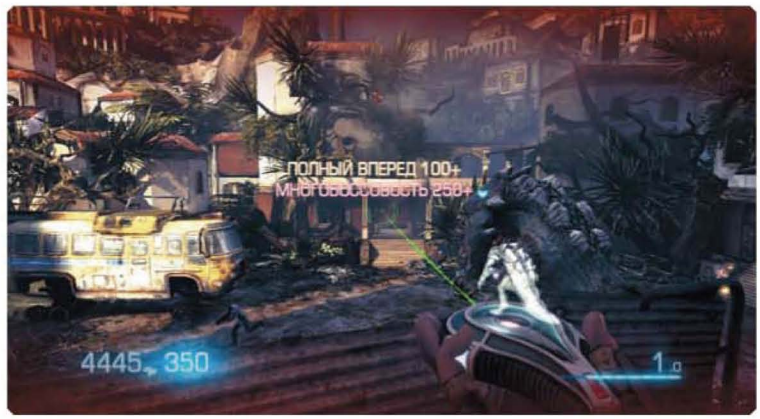


Особенности русской версии: Русская версия Dead Space 2 – это первый проект Electronic Arts, который можно записать в актив компании со знаком минус. При первом запуске Dead Space 2 в глаза тут же бросится буква «Ч», которая по непонятным причинам всегда пишется заглавной. Неважно, стоит она в начале предложения или где-нибудь еще: если «Ч», то большая, и точка. Сперва, впрочем, веришь, что фраза «Нажмите любую клавишу, Чтобы продолжить», – это всего лишь опечатка. Затем «ОдиноЧная игра», которая встречает в главном меню, кажется то ли не очень веселой шуткой, то ли такой, знаете, отсылкой к девяностым, когда на русский язык игры переводили всего две компании, и одна из них называлась «Фаргус». А вот при виде текста вроде «Я знаю, Что дети отлиЧаются богатым воображением, однако это уже не вписывается ни в какие рамки. ПоЧти у половины уЧащихся моего класса есть некие воображаемые друзья, сами дети говорят, Что это их умершие бабушки или Что-то в этом духе...» начинаешь нервничать и незаметно для самого себя грызть коробку из-под диска, подсознательно задумываясь о покупке английской версии.

Масла в огонь подливают неточности в переводе. В то время как герои на чистом английском говорят про одно, нам субтитрами пишут про совсем другое. Хотя разница, как правило, незначительна, все равно, простите за банальность, неприятно. К тому же из-за таких неточностей порой теряется смысл, особенно если используется игра слов – например, переводчики не улавливают сарказм и переводят текст дословно. У фанатов вселенной вызовут недоумение и названия пистолетов: «lite gun» по-прежнему «лазерный пистолет», хотя «пушка» или «оружие» звучит пусть менее грамотно, но в нашем случае более уместно. Станция The Sprawl, где разворачивается действие, так и вовсе называется «Мегаполисом». На коробке, кстати, и то нашлась опечатка: этот самый «Мегаполис» превращен в «Мегалополис».

BULLETSTORM

ЦЕНА 599 РУБ.



ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

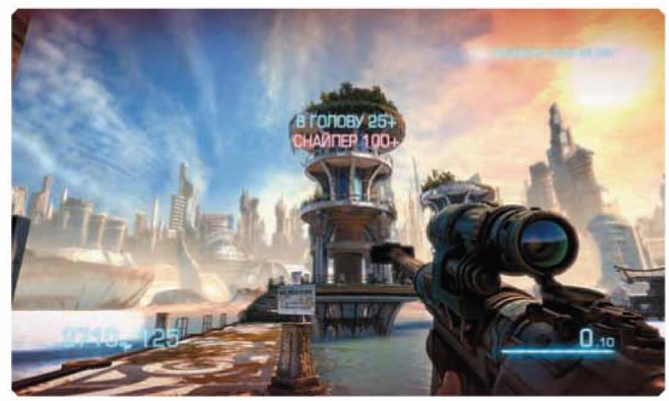
хорошо

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.ea.com/ru/games/bulletstorm
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9.0

Люди из People Can Fly сделали себе имя еще в 2004 году, выпустив Painkiller, прекрасный шутер о том, как простой мужик застрял где-то в чистилище и для того чтобы пробраться в рай, должен был истребить всю демоническую свору, включая Самого Главного.

Bulletstorm, которая сделана этими же людьми, не менее безумна: бывший военный ополчился на начальство и теперь вместе с азиатским другом, который наполовину Терминатор (серьезно), отстреливает руки, ноги, головы и причинные места солдатам прогнившей государственной структуры. Но, в отличие от Painkiller, вся стрельба сопровождается очень неплохим сюжетом с харизматичными персонажами – будь то главный герой, его помощник или другие действующие лица. Хотя палить по врагам все равно интереснее, чем смотреть ролики и слушать диалоги. В Bulletsorm, кажется, один миллиард способов отправить противника на тот свет. Мерзких головорезов и прочих мутантов можно пинать ногами, подбрасывать в воздух специальным кнутом, взрывать с помощью бочек, все тем же кнутом отрывать им головы... Причем чем более изощренная расправа, тем больше очков (нужны для прокачки оружия) вы заработаете. Добавьте сюда крутые скриптовые сцены и яркие игровые ситуации (так, в одном из эпизодов нужно управлять механизированной Годзиллой) и получите один из лучших шутеров этого года.

Особенности русской версии:
Перевод Bulletsorm обескураживает смелостью и провокационностью. На втором же уровне между Греем и главным злодеем Сарраном разыгрывается резкий диалог, в русском переводе от Electronic Arts звучащий следующим образом: «Ну и на хрена ты мне звонишь, мудила? Звонишь с места задания? Тупой кусок говна»; «Заткни хлебало. Ответь на вопрос...» Вспоминая детские локализации Kane & Lynch 2 или «Мафии 2», в которых, по идее, должна звучать похожая речь, к людям из EA проникаешься уважением и про обиды за Dead Space 2 больше не вспоминаешь. В дальнейшем перевод политкорректнее не становится. Иши, например, при виде разорванных на куски наемников комментирует: «Да срань же ты болотная... гондоны заслужили этого... но все равно...» И так – до победного конца. В здешней лексике слова «сука» и «хрен» фигурируют так же часто, как в «правильных переводах» Пучкова; мат редко, но все же проскакивает. Со стороны это выглядит как красная тряпка, брошенная Electronic Arts остальным локализаторам: парни, смотрите и учитесь или отвалите на хрен, теперь мы тут работаем. К тому же, Bulletstorm – это пример правильного анализа аудитории. Очевидно, что перед нами игра для тех, кто постарше, так почему бы в таком случае не использовать соответствующую лексику? Electronic Arts понимает своего потребителя и работает, учитывая его интересы. Теперь коротко про все остальное: озвучки, к сожалению, нет, приходится довольствоваться субтитрами. Субтитры же отображаются далеко не всегда, некоторые реплики, в основном, простые и бессодержательные, остаются без заветных подписей, но, честно, это общего впечатления совсем не портит. Встречаются пунктуационные ошибки: то запятая пропущена, то знак стоит не тот, что нужен, – впрочем, это исключительные случаи, и в целом с грамотностью полный порядок. Проблемы могут возникнуть разве при использовании Windows Live. Сервис, как обычно, чудит, требует постоянных обновлений и, в общем, обеспечивает постоянную головную боль.



Фаза планирования – единственный шанс все спокойно обдумать. Потом начинается паника.

Подконтрольные территории зачисляют очки в нашу копилку. Победа уже близко.

Крупные фиолетовые квадраты внизу – те самые гигантские зомби. Без артиллерии наши шансы на успех стремятся к нулю.

ATOM ZOMBIE SMASHER

01

ИГРА С ТАКИМ НАЗВАНИЕМ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПЛОХОЙ

РАЗРАБОТЧИК: Blendo Games **ИНТЕРНЕТ:** blendogames.com/atomzombiesmasher/ **ЦЕНА:** $15

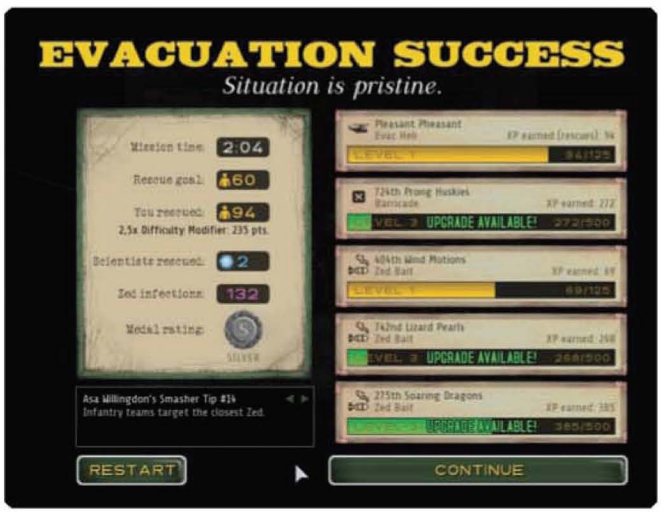
На дворе условные 60-е, в колонках – серф, за окном – зомби-апокалипсис. В роли доброго государства мы эвакуируем выживших из разных регионов страны.

Atom Zombie Smasher – абсолютно внежанровая игра, хотя мы и можем наметить какие-то ориентиры: tower defence, немного механики DOTA и интенсивности Company of Heroes, плюс некоторая аркадность – ловкость рук не будет лишней. Каждый уровень – это случайным образом созданный район города, по которому ходят желтые точки – жители. Их надо эвакуировать вертолетом. Вы отмечаете место его посадки, при подлете он оповещает людей звуковым сигналом и, забрав 30 человек, улетает, чтобы вернуться вновь.

ATOM ZOMBIE SMASHER ВНОВЬ НАУЧИТ ВАС БОЯТЬСЯ ЗОМБИ.

THE VOLCANICS

Большую часть атмосферы 60-х в Atom Zombie Smasher делает музыка калифорнийской серф-группы The Volcanics. Команда издает свои записи на виниле, очень любит эффект тремоло и вокальный реверб и старается не подавать никаких признаков того, что они – наши современники. Обязательно послушайте их: myspace.com/thevolcanics.



Но это – слишком идиллическое описание. В город ведет около 12 дорог, и по некоторым из них бредут другие, фиолетовые точки – зомби. Люди бегут от них прочь, но рано или поздно все равно попадают в лапы монстров и пополняют их армию. Когда наступает ночь (обычно через минуту после начала игры), зомби начинают переть в город со всех сторон – и лучше бы к этому моменту там не оставалось людей. Когда последний житель оказывается эвакуирован или съеден, игра подводит итоги и начисляет очки, сначала вам, по количеству спасенных, потом живым трупам – по количеству зараженных. Чтобы сдержать мертвецов, нам дают несколько отрядов наемников – пехоту, снайперов, артиллерию, плюс дорожные заграждения и разную пиротехнику – мины и динамит. Пока вертолет спасает население, мы наводим орудия, детонируем взрывчатку и координируем действия пехоты и снайперов – одним словом, методично разносим зомби и окружающие дома.

Но зомби никогда не бывает мало. Даже угостив авангард минами, мы все равно остаемся в меньшинстве. Лучшая тактика – не пытаться убить всех (хотя это и дает дополнительные очки), а сделать путь мертвецов максимально длинным: заградить опасные проходы заставами, свести несколько групп зомби в одну толпу, а потом отвлечь специальной гранатой. После чего радостно шарахнуть снарядом. Затем скрестить пальцы и молиться, потому что вы все еще в опасности. К тому же заграждения, артиллерию и пехоту дают не на каждую миссию – состав отряда постоянно меняется.

Atom Zombie Smasher вновь научит вас бояться зомби. Эта надвигающаяся волна абстрактных фиолетовых точек куда страшнее детально смоделированных уродцев из Resident Evil. Игра очень часто дает почувствовать себя беспомощным. Когда вертолет садится посреди улицы с несколькими выжившими, которых с обеих сторон зажимают мертвецы, все нутро, натурально, сжимается – лишь бы успели. Пять лет назад подобного эффекта добилась инди-игра DEFCON от авторов Darwinia: там мы наблюдали, как в сторону наших городов летят схематичные ядерные боеголовки, и это было очень страшно.

Нам удалось отвлечь зомби – пока они копошатся на другом конце города, вертолет забирает последнюю группу счастливчиков.

Blendo Games, похоже, черпали вдохновение в шестигранном кубике, да и саму игру легко представить в виде настольной. Перед каждой миссией задаются специальные правила: скорость и количество зомби, длина дня, частота, с которой прилетает вертолет, и прочие. Если повезет, то при хороших условиях появится шанс провернуть самые сложные задания. А вот быстрые зомби и короткий день превращают простейшие миссии в ад.

Постепенно наши наемники набирают опыт – снайперы научатся стрелять быстрее, артиллерия сможет накрывать сразу несколько улиц, а количество мин и динамита наконец-то начнет вас устраивать. Потом появляется возможность бомбардировки, с которой лучше быть поаккуратней – задевает и своих, и чужих. Со временем в пользование поступает оружие массового поражения – достаточно отметить на глобальной карте проблемные регионы, и эвакуация больше не потребуется. Тут стоит добавить, что зомби тоже не стоят на месте и заполняют города во все больших количествах, а потом выпускают на улицы гигантских мертвецов – они рушат здания и выдерживают прямое попадание артиллерийского снаряда в лоб.

Весь этот экшн умещается в час реального времени. Когда одна из сторон – вы или зомби – набирает 6000 очков, игра заканчивается. Конечно, можно сделать условием победы 1000 или 20000 очков, но тогда магия теряется. А так – от Atom Zombie Smasher невозможно оторваться.

Каким образом Blendo Games совместили в своей игре столько близких к полярности качеств, не понять. Быстрая, умная, простая, глубокая и очень интересная – все это про Atom Zombie Smasher. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Руководитель Blendo Games Брэндон Чаинг (Brendon Chung) делал игры, цитируем, «еще тогда, когда динозавры ходили по земле». Это, конечно, преувеличение, но на сайте компании можно, например, найти моды Брэндона для первого Half-Life. Из последних проектов Blendo стоит отметить шутер про квадратных бумажных агентов Gravity Bone и стратегию про космических котиков и носорогов Flotilla.

BLENDO GAMES

По славной традиции 90-х, на экране умещается только половина босса.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Как и многие независимые разработчики, бангкокская Extend Studio (Interactive) начинала с мобильных платформ. Это молодая команда, в ее портфолио всего три игры: подборка пазлов Jigsaw Mansion для iPad, tower defence Dino Parade для Windows Phone 7 и A.R.E.S. – первый большой проект для Windows. Помимо игр студия делает интерактивные обои.

EXTEND Interactive

A.R.E.S.: EXTINCTION AGENDA

02

ЖАЛКИЕ ПОТУГИ

РАЗРАБОТЧИК: Extend Studio **ИНТЕРНЕТ:** ares.x10studio.com **ЦЕНА:** $10

Ребята (именно ребята) из Extend Studio решили, что они могут сделать свой вариант Mega Man. У них ничего не получилось.

A.R.E.S. умеет водить за нос. После просмотра трейлера она кажется Большой игрой, зрелищной и интенсивной. Растроганные, мы сразу же к ней расположены – платформеры про взрывы и гигантских боссов выходят не каждый день. Ностальгия.

Мы играем за робота Ареса и спасаем, кхм, человечество. Сюжетные ходы понадерганы из разных частей Mega Man, некоторые – дословно. Тут надо понимать, что Mega Man глядел в сторону безумного аниме и рассказывал неадекватные истории – в общем, это не лучший источник вдохновения. Уже на первых этапах A.R.E.S. мы узнаем о существовании Смертельного Оружия, спасаем дамочку в совсем уж неприличном мини (она оказывается ученой) и слушаем философскую беседу роботов о судьбах человечества. Когда вам предлагают пропустить диалог или видеоролик, делайте это как можно быстрее.

Игра проходит так: мы бежим слева направо по лабораториям и стреляем в роботов. При уничтожении они разваливаются на запчасти трех видов, которые мы собираем. В специальном меню из этих деталей можно собрать аптечки или гранаты и улучшить оружие – и это единственная оригинальная черта A.R.E.S. Все остальное Extend Studio подсмотрели в чужих играх. Доходит до абсурда: если уничтожить всех врагов в помещении, уйти, а потом вернуться, они опять там появятся – прямо как в 1987 году. Mega Man был известен интересными битвами с большими боссами. A.R.E.S. тоже предлагает битвы с большими боссами, но «интересные» – это не про них. Во-первых, здесь недостаточно отзывчивое управление – главное сражение происходит не между роботами на экране, а между нами и клавиатурой (геймпад тоже не спасает). Во-вторых, всех этих боссов мы уже не раз видели. Механический змей? Робот-паук, ползущий вверх по шахте? Спасибо, не стоит.

В случае с A.R.E.S. ожидания разошлись с реальностью самым кардинальным образом. Это даже немного обидно: потенциальный хит оказывается фальшивкой еще на первом уровне. Оптимисты могут ждать сиквела – Extend Studio объявили, что их игра получит несколько эпизодов-продолжений. Пока же лучше скачать эмулятор Super Nintendo и запустить Mega Man X. Шедевр 1993 года до сих пор остается актуальным.

Игра очень любит водопады, огонь, молнии и прочие наивные спецэффект .

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Англичане из Mediatonic – мастера на все руки: они делают игры для всех платформ, от мобильных телефонов до PlayStation 3, и делают их как для себя, так и по заказу больших компаний, вроде Electronic Arts, SEGA и Disney.

Проекты Mediatonic как на подбор смешные: в Monsters (Probably) Stole My Princess мы в роли Дракулы прыгаем по головам нечисти и спасаем принцессу, в MUST.EAT.BIRDS кормим рыжего колобка, а про Amateur Surgeon говорит само название. Портал IGN признал платформер про вампира самой смешной игрой прошлого года.

MEDIATONIC

WHO'S THAT FLYING?!

03

ЛЮДИ НЕ ЛЕТАЮТ

РАЗРАБОТЧИК: Mediatonic **ИНТЕРНЕТ:** mediatonic.co.uk **ЦЕНА:** $6

В отличие от многих игр про вторжение инопланетян на Землю, Who's That Flying?!, пожалуй, слишком несерьезна.

Наш герой, Защитник Земли, явно сбежавший из сериала Power Rangers, оправдывается перед Галактическим Советом Правосудия. Дело в том, что пока Землю заполоняли толпы летающих пришельцев, он участвовал в журнальной фотосессии. Впрочем, это не помешало ему надрать инопланетянам задницы сразу же после съемок.

Игра проходит как череда воспоминаний Защитника о его борьбе с захватчиками. Каждая игровая зона – это три уровня, посвященные обороне одного из мегаполисов мира (образцовая Москва – зима, сплошные церкви – здесь тоже есть). Будучи супергероем, наш подопечный не может умереть, а города, наоборот, уязвимы. Никто не должен пройти мимо – все, что вылетает с правой стороны экрана, подлежит уничтожению. 50 пропущенных монстров, и городу конец, начинаем заново. Пришельцы стараются работать в команде: пока гиганты отвлекают на себя наш огонь и пытаются парализовать главного героя, мелочь идет на прорыв.

Все это очень похоже на Bit.Trip Beat, где мы ловили квадратных врагов в ритм музыки, только Who's That Flying?! (далее – WTF) действует куда более приземленно. Никаких интерактивных мелодий и абстрактной графики, взамен – глупые шутки нарисованных героев.

Mediatonic, похоже, сами не поняли, что их игра могла бы стать значимым скроллером – в этом жанре практически нет смешных игр. WTF умеет развлекать, и делает это правильно: здесь бодрые перестрелки, большие боссы, смешные диалоги и куча отсылок к поп-культуре (один из уровней в Токио называется Big in Japan). Стоить ей полезть на рожон и подкинуть сложный этап – и все, она раздражает. Переигрывать уровень заново – словно делать одолжение.

Есть игры, которые с нами не церемонятся, и мы их принимаем. Любой проект Capcom начала 90-х. Contra. Super Meat Boy. Так вот, WTF – прямая противоположность. Это шут, и его задача – веселить. Как только краски сгущаются, WTF перестает работать.

Это смешная и хорошо сделанная игра. Но знакомиться с ней – совсем не обязательно. ■

Враги летают исключительно в красивых формациях. И в этом совсем нет смысла.

БУДУЧИ СУПЕРГЕРОЕМ, НАШ ПОДОПЕЧНЫЙ НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ.

Мексика – переломный момент игры. Здесь WTF решает стать сложной.

Помимо зомби, в Bitejacker есть летающие тарелки и даже Чужие.

Монстры наступают, мы убегаем, монстры наступают, мы убегаем – и так до самой смерти.

BITEJACKER

ДИСКОТЕКА 90-Х

РАЗРАБОТЧИК: Secret Base **ИНТЕРНЕТ:** mochigames.com/game/bitejacker/ **ЦЕНА:** бесплатно

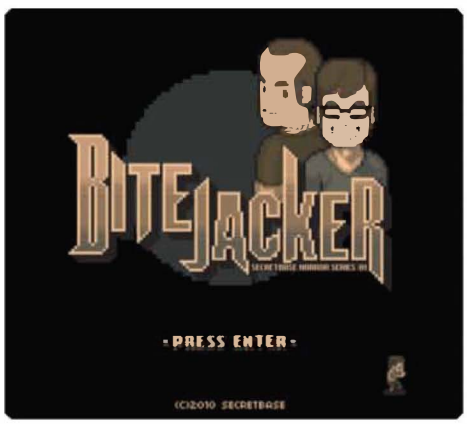
Как это бывает: два человека делали интернет-шоу о независимых играх и через три года осуществили небольшую мечту – сами стали героями инди-игры.

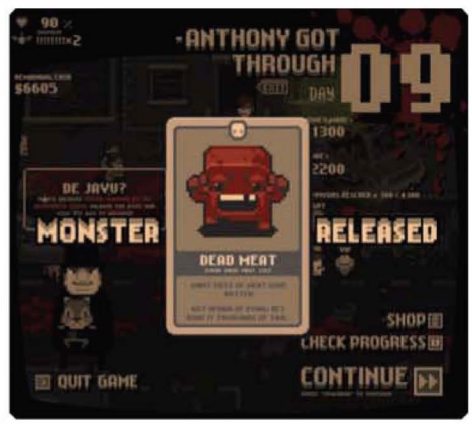
Мы говорим об Энтони Карбони (Anthony Carboni) и Джоне Ривере (Jon Rivera). С 2008 года они снимают Bytejacker, где дважды в месяц рассказывают о лучших играх, которые можно скачать в сети. Вокруг шоу сформировалось преданное комьюнити, примерно треть каждого выпуска – это видеокомментарии зрителей о новых играх, на удивление толковые. Для посетителей Bytejacker игра с участием Энтони и Джона – настоящий подарок. Как выясняется уже через десять минут игры, для остальных смертных – тоже. Главное, что сделали разработчики из Secret Base, – разрешили себе слететь с катушек и сойти с ума. Bitejacker (да, в названии заменили одну букву) начинается со съемки нового эпизода шоу. Джон включает камеру, Энтони толкает приветственную речь, и вдруг на площадку врывается зомби. То, что дальше будет много-много стрельбы, понятно сразу. Наша задача – выжить в течение 30 дней – была бы очень простой, если бы не одно «но». На Энтони и Джона наложено Проклятие Сурка. Месяц разбит на три петли времени по десять дней, и после десятого дня наступает первый, а не одиннадцатый. Чтобы разбить петлю, нужно выполнить все задания: убить много зомби, спасти много людей и собрать много монет. А потом встретиться с боссом и выжить. Уже на второй петле Bitejacker становится очень сложной. Мы видели игры, которые полностью строили свою механику на системе достижений (achievements), но это скорее ироничные проекты, вроде Achievement Unlocked. Bitejacker рассматривает достижения как показатель нашего прогресса, здесь они связаны с развитием персонажа и игры в целом. Любитель дробовиков обязательно получит новую пушку, а геноцид медленных зомби приводит к появлению быстрых. Обратная связь постоянная: хороший игрок получает хорошие испытания (и призы), плохой – топчется на месте.

Недавно нам казалось, что в Super Meat Boy очень много отсылок к другим играм. В сравнении с Bitejacker их там вообще нет. Здесь буквально каждый игровой экран и чуть ли не каждый пиксел (а они тут крупные) намекает на игровую или гик-культуру. По уровням в роли врагов бегают те самые Мит Бои («не боится смерти – он умирал тысячи раз»), Энтони превращается в Командира Видео из Bit.Trip Beat. Мы спасаем Марио, Метроидов, доктора Отакона и даже Майкла Джексона – последний ходит по уровням понятно каким образом. Первый босс – Джейсон Вурхис (Secret Base, похоже, совсем не интересуют авторские права, что в данном случае только радует). Здесь есть и совсем тонкие вещи для, простите, хардкорных геймеров, вроде надписи «Gamers Don't Use Drugs» в заставке. Bitejacker регулярно обращается к какой-то части нашего детства и, конечно же, находит там отклик. Игру будто бы сделали специально, лично для тебя. Настоящий подарок.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Secret Base – совсем молодая независимая компания, основанная Рэймондом Тео (Raymond Teo) в июне 2010. На данный момент студия сделала две игры: ретро-платформер Tobe's Vertical Adventure для Xbox Live Arcade (ее уже портируют на ПК) и нашего сегодняшнего гостя, Bitejacker.





Варвар выражает свои чувства классическим способом – красными сердечками.

TINY BARBARIAN

05

ЭЙ, АРНОЛЬД

РАЗРАБОТЧИК: Майкл Стернс (Michael Stearns) **ИНТЕРНЕТ:** starquail.com/TinyBarbarian/TinyB.html **ЦЕНА:** бесплатно

Майкл Стернс (Michael Stearns) прочитал «Дочь ледяного гиганта» Роберта Говарда и, вдохновившись этим рассказом про Конана-варвара, сделал игру. Tiny Barbarian старается следовать фабуле оригинала – насколько это возможно для минималистичного ретро-платформера.

Крошечный варвар бредет по полю боя и натыкается на подозрительную нимфу, которая испускает флюиды в огромных количествах и воскрешает мертвецов. Герою сносит крышу, он пускается в погоню за красоткой (пиксельной), но любовь явно безответная – хотя бы потому, что каждые пять секунд дамочка пытается нас убить. Также нашей смерти желают: зомби, зомби-лучники, волки, шипы и сосульки в разных комбинациях. Все это говорит о том, что Tiny Barbarian удалась.

Игра явно не успела появиться на «Денди» двадцать лет назад: в Tiny Barbarian минимум цветов, много крупных пикселей и чиптюн в роли музыки. Наш герой делает все главные трюки Марио (бегает и прыгает) и, вдобавок, размахивает мечом. И больше ничего – варвар даже не знает, как приседать. Инди-разработчики уже буквально изнасиловали ретро-стилистику, и все равно такие игры встречают с распростертыми объятиями – молодость. Впрочем, не стоит считать Tiny Barbarian хардкорным развлечением из прошлого века. В плане изощренных пыток над игроком она и близко не подошла к тому, что в начале 90-х устраивала компания Capcom. Нам дается бесконечное количество жизней, смерть не возвращает в начало игры, да и сама игра длится буквально четверть часа (что мотивирует на повторное, скоростное прохождение). Недавний Super Meat Boy был в разы сложнее. Финальные боссы-великаны – это, конечно, испытание, но не для тех, кто видел Mega Man 2.

К Tiny Barbarian можно придираться, но нет никакого желания этого делать – у игры, во-первых, есть шарм, а во-вторых, кто в здравом уме будет придираться к пиксельному 15-минутному платформеру? В обсуждении своей игры в блоге indiegames.com Майкл Стернс обмолвился, что Tiny Barbarian – это только разминка, проверка концепта среди игроков. Его настоящее желание – сделать большую игру про крошечного варвара. Мы уже ждем.

Гиганты будут трепать нервы ровно до тех пор, пока вы не запомните все их движения.

BARBARIAN ONSLAUGHT

Tiny Barbarian – не первая инди-игра про варвара. В 2009 году портал Newgrounds разместил флэшку Barbarian Onslaught: The Secret of Steel. Если Tiny Barbarian концентрируется на прыжковых пазлах, то Barbarian Onslaught – это жестокая двухмерная бойня, похожая на God of War. На протяжении полутора десятков уровней варвар рубит орков, кидает в них бочки, берет за шкирку и сбрасывает с обрывов. Не пропустите: newgrounds.com/portal/view/498326.

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

НОВОСТИ FREE 2 PLAY | О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НЕ НУЖНО ПОКУПАТЬ

ВОССТАНИЕ БЕССМЕРТНЫХ

АНОНСИРОВАН ОЧЕРЕДНОЙ DOTA-КЛОН

Для многочисленных клонов Defense of the Ancients, которые появляются на свет чаще, чем весной капает дождь, умные люди придумали звучное определение – Multiplayer Online Battle Arena. Именно эти слова выбрали разработчики из Petroglyph Games для характеристики своего нового, основанного на DotA-механике проекта под названием Rise of Immortals. Кроме того, описывая грядущую игру, разработчики также пользуются приевшимися терминами вроде «продвинутая социальная составляющая» и «уникальное древо умений». О каком именно социальном элементе сообщают разработчики, понять пока сложно, зато вот с «умениями» ситуация прозрачная. От матча к матчу должен будет повышаться уровень персонажа, впоследствии, скорее всего, откроются новые умения, которые придется развивать. Да, это классическая прокачка. Разработчики Rise of Immortals хвастаются, что ничего подобного в DotA-играх раньше не было, и в этом плане они первопроходцы. У нас, правда, возникает вопрос, не нарушит ли эта ролевая система и без того хрупкий игровой баланс. ■

Интересно, как здесь будет реализован ролевой элемент и повлияет ли он на игровой баланс.

Графика хороша, но DotA 2 выглядит не хуже.

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ВОЙНЫ

COMPANY OF HEROES ONLINE ЗАКРОЮТ 31-ГО МАРТА

В округ онлайновой версии Company of Heroes разгораются шекспировские страсти. Разработчики игры из Relic Games объявили о намерении на неопределенный срок свернуть открытое бета-тестирование проекта и 31 марта закрыть все англоязычные серверы. Напомним, что, согласно первоначальным планам, текущая стадия запуска проекта должна была стать последней перед финальным релизом. Теперь же дальнейшая судьба Company of Heroes Online находится под вопросом, и велика вероятность, что игру окончательно закроют. Зарегистрированных в игре геймеров эта новость не обрадовала. Игроки атаковали официальный форум проекта с вопросом, вернут ли им потраченные на бета-тест деньги, ведь уже точно известно, что пользовательские аккаунты пропадут. Сотрудники Relic Games сообщили, что денег не вернут, зато пользователям, прошедшим регистрацию до 1 февраля этого года, будет предоставлена скидка на покупку Company of Heroes Gold Edition, вместе с которой покупка обойдется всего в 4,99 долларов. Наверное, не стоит говорить, что игроки успели потратить более внушительные суммы – впрочем, теперь это мало кого волнует. ■

Интересно будет услышать реальную причину закрытия проекта. Неужели пользователей было мало?

Неважно, сколько денег вы вложили в CoH Online; больше, чем скидку на покупку оригинальной игры, от разработчиков не получить.

ДРАКИ НА СТРАНИЦАХ КОМИКСОВ

ELSWORD ПЕРЕВЕДУТ НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Бесплатных игр в такой стилистике, конечно, миллиард, но вот толковых beat'em up не хватает.

Разработчики постоянно болтают про сюжет – мол, все эти схватки якобы связаны в единую событийную цепочку.

Радостная весть для поклонников книжной культуры Востока: скоро состоится запуск англоязычного сервера игры под названием Elsword. Это стилизованная под мангу смесь RPG и классического beat'em up, где ожившие герои комиксов начнут нещадно друг друга избивать, не сходя с разрисованных страниц. Результат поединка определит не только мастерство игрока, важную роль сыграет уровень персонажа. Нам обещают множество вариантов прокачки героя: каждый персонаж должен если не получиться уникальным, то, по крайней мере, обладать неповторимыми чертами. На этот проект разработчики возлагают большие надежды. «Elsword – наш дебют. Мы надеемся, что игроки оценят наши старания по достоинству», – заявляют в Kill3rCombo. Помимо, собственно, участия в мордобое, в Elsword игроки изучат мир, существующий на страницах комикса, и примут участие в сюжетных событиях, которые, по рассказам создателей, должны получиться интересными и разнообразными. ■

НА БОРТ «ГАЛАКТИКИ»!

BATTLESTAR GALACTICA ПЕРЕШЛА НА ЭТАП ОБТ

Battlestar Galactica – это не только космические бои. Важной частью игры станет, например, сбор ресурсов.

Даже не подумаешь, что перед нами браузерная игра – настолько она красива.

В Европе и Америке вселенная Battlestar Galactica имеет тот же статус, что и «Звездные войны» (или «Звездный путь»), и насчитывает миллионы поклонников по всему миру. Поэтому не нужно было быть гадалкой, чтобы предсказать релиз очередной, второй по счету игры по мотивам «Звездного крейсера...» (первая появилась на свет в 2007 году, сделали ее люди из Sierra). Новый проект, который, кстати, носит название Battlestar Galactica Online, почти во всем повторяет предшественницу (звездные корабли бороздят космические просторы и стреляют друг в друга из ультрасовременного оружия), разница только в том, что свежая Battlestar Galactica Online – это бесплатная браузерная игра с продвинутой системой кастомизации. 8 февраля проект перешел на стадию открытого бета-тестирования: один сервер открылся в Европе, два других – в Америке. Принять в нем участие можно, пройдя по ссылке, указанной в сноске. ■

Издатель игры надеется, что число пользователей продолжит расти.

СУПЕРГЕРОЕВ СТАНОВИТСЯ БОЛЬШЕ

Начиная с 25 января стать супергероем может каждый желающий: крупнейший онлайновый супергеройский проект Champions Online перешел на гибридную модель оплаты, то есть часть контента игры теперь доступна совершенно бесплатно. Как сообщают издатель и разработчик проекта, Atari и Cryptic Studios, геймерам эта инициатива понравилась – количество зарегистрированных пользователей за последний месяц увеличилось в 10 раз, а суммарная прибыль, приносимая игрой, выросла на 1000%. ■

Если Doctor Who: Worlds in Time выйдет хотя бы нормальной игрой, бешеный успех ей обеспечен. У «Доктора Кто» многомиллионная армия фанатов.

«ДОКТОР КТО» СТАНЕТ ВИРТУАЛЬНЫМ

В формат условно-бесплатной многопользовательской игры будет перенесен еще один телесериал, речь идет о культовом «Докторе Кто» (Doctor Who). Точной информации о проекте пока нет, известно лишь название – Doctor Who: Worlds in Time, и то, что релиз должен состояться в этом году (впрочем, его могут еще сто раз перенести или вовсе отменить). Интересный факт: делать игру будут при участии телевизионной компании BBC Worldwide. Значит ли это, что в игре мы увидим лица знакомых актеров и услышим их голоса? Ждем новых подробностей. ■

ИГРАТЬ!

CHAMPIONS ONLINE
WWW.CHAMPIONS-ONLINE.COM/F2P

BATTLESTAR GALACTICA ONLINE
BATTLESTAR-GALACTICA.BIGPOINT.COM

Автор:
Анна Янилкина

FORSAKEN WORLD

ФЭНТЕЗИ В ЕВРОПЕЙСКОМ СТИЛЕ ОТ КИТАЙСКОЙ СТУДИИ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** PerfectWorld Ent.
- **РАЗРАБОТЧИК:** PerfectWorld Ent.
- **ИНТЕРНЕТ:** fw.perfectworld.com/
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** закрытое бета-тестирование

Внимание, бойцы! Провожу краткий инструктаж по опознанию игр Perfect World Entertainment! Наблюдаете ли вы сине-голубой интерфейс? Отлично. А многоцветную китайскую стилистику? Нет? Вот это странно. А логотип PWE внизу есть? Тогда подтверждаю цель: это точно их игра!

Да, вы не ослышались, Perfect World Ent. наконец-то подустали от пагод и цветущих сакур и ловким взмахом руки избавились от всех традиционных китайских элементов. Их новый проект – все про тех же эльфов 80-го уровня, но уже в европейском стиле. Впрочем, в целом Forsaken World, как и все игры этого разработчика, похожа на яркий детский рисунок, где трава всегда ярко-зеленая, а небо голубое.

А вон те товарищи в отдалении — плохие. Они убивают других игроков. Прячемся в городе.

ЭЙРДА? АСЬ?

С первыми шагами в «забытом мире» с зубодробительным названием Эйрда вам может показаться, что вы попали в какую-то западную PVE-ориентированную MMORPG. Задания этак ненавязчиво берут вас под локоток, легко и плавно ведут по сюжету, а между делом рассказывают историю мира. Но это не что иное, как ловкая маскировка: за углом стартовой локации вас уже поджидает тонна поручений типа «спроси-поговори-принеси-убей», а добродушный старичок Генри с его 30-ю ежедневными заданиями и вовсе выдает игру с потрохами. Так что знайте – перед нами все те же Perfect World и Battle of Immortals, только поданные под другим, приправленным специями соусом. К вящей гордости создателей, задания очень неплохо прописаны, и у NPC может оказаться множество подчас весьма загадочных и интересных проблем. Некоторые поручения даже потребуют развития особой, светской профессии (например, король воров в пустыне ни в какую не согласится отдать вам свою драгоценную удочку, пока вы его не убедите специальным умением), а другие заставят объединяться с остальными игроками.

Но, как и все хорошее, иногда задания все-таки будут заканчиваться, и тогда настанет триумфальная пора ежедневных миссий. И если поначалу вы весьма бодро набирали опыт, то на достижение 80-го уровня у вас могут уйти многие и многие месяцы. Однако, в отличие от других игр Perfect World Ent., в которых конечной целью было получение максимального уровня, Forsaken World предлагает кое-какой высокоуровневый контент. По крайней мере, так говорят разработчики.

СЕКИР БАШКА

По достижении персонажем 30-го уровня Forsaken World предоставляет полную свободу в PvP, позволяя в любой момент убить кого угодно вне пределов

ЧТО Ж, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЗДЕСЬ НЕ ПАДАЮТ ЧАШКИ КОФЕ ИЗ МЕДВЕДЕЙ НА БЕРЕГУ ОКЕАНА. И ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРОГРЕСС.

А мы тут… пьем!

Вампир на шесте – обычное, сущности, зрелище.

GOD SYSTEM

Еще одним интересным замыслом разработчиков, вокруг которого ходит много слухов, но о котором мало что известно, является «божественная» система. Нет, речь вовсе не о тех высших силах, которые когда-то создали и взрастили этот мир – те уже давным-давно погибли в битве или оставили его на произвол судьбы (недаром же он зовется «покинутым»). Имеются в виду боги, которыми смогут стать сами игроки. Достоверно известно немногое – всего их будет 10, и присуждаться такой почетный титул будет в зависимости от достижений того или иного игрока. Статусом «Бога перемещения», например, будет награжден самый активный путешественник за неделю, после чего он сможет не только телепортироваться сам, но и переносить к себе других пользователей.

города (с соответствующими штрафами за злостное PK, конечно же). Обещаны и кросс-серверные войны, и сражения за эпических боссов, поэтому не забудьте вовремя застолбить место в какой-нибудь неплохой гильдии – без нее вы вряд ли достигнете ощутимых высот. При этом придется здорово потрудиться, постоянно развивая и совершенствуя свою «ячейку общества», и как только гильдия достигнет третьего уровня, вы сможете радостно бежать и ставить деньги на особом аукционе, чтобы заполучить себе базу получше. Эти твердыни – одна из главных примечательностей игры. Парящие резиденции, поначалу весьма скромные, с лихвой отработают потраченные деньги, развиваясь в полноценные замки с многочисленными плюшками в виде собираемых налогов, особых заданий, редких NPC и ресурсов.

Впрочем, как бы складно и ладно это ни звучало, в итоге мы все равно получаем все тот же велосипед, собранный по запчастям из всех игр Perfect World Ent. Что ж, по крайней мере, здесь не выпадают чашки кофе из медведей на берегу океана. И это действительно прогресс. ■

Такие вот красивые умения есть у каждого класса.

И тут из-за кустов подкрался феерический баран.

Вот эти желтые сферы – то, что выпадает из игроков во время PvP. Они дают приличные бонусы к способностям.

Автор:
Егор Антоненков

Формально мы впереди, а друзья мучительно болеют – еще предстоит привыкнуть.

Во время сплава по реке у нас есть шанс собрать дополнительные монетки. И разбить повозку о камни в быстром течении.

THE OREGON TRAIL

ХОЛЕРА ДЛЯ ЛУЧШЕГО ДРУГА

РАЗРАБОТЧИК: The Learning Company и Blue Fang **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/theoregontrail/

Дон Роуич (Don Rawitsch) любил свою работу. Будучи школьным учителем истории в бедных районах Миннеаполиса, он постоянно боролся за внимание учеников. Ради этого он даже наряжался в костюмы известных исторических личностей. Когда учебная программа подошла к теме освоения Дикого Запада, Дон придумал настольную игру об американских переселенцах 19 века.

Друзья Дона – программисты (и преподаватели математики) Билл Хайнеманн (Bill Heinemann) и Пол Дилленбергер (Paul Dillenberger) – превратили настольную игру в компьютерную. Ее назвали The Oregon Trail, и за прошедшие 40 лет она стала самой известной образовательной игрой США. Больше 65 миллионов проданных копий и куча переизданий – в конце 80-х и начале 90-х о ней знал каждый американский школьник.

Как и все приличные современные игры, The Oregon Trail появилась в «Фейсбуке». В роли переселенцев нам предстоит пройти по Орегонской тропе – эта дорога длиной в 3200 километров соединяла Миссури и Орегон. Наша команда состоит из пяти человек: мы и еще четверо, которые выбираются из фейсбуковских друзей, – этот факт придает игре особую остроту.

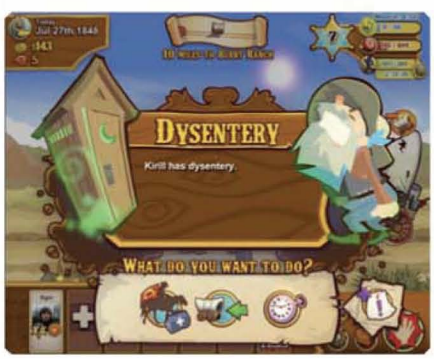
То, что начинается как милая пешеходная прогулка, быстро оборачивается кошмаром. Вашего друга кусает змея. Девушка заболевает цингой. Коллега начинает страдать от диареи. В The Oregon Trail отлично работает генератор случайных бед: погода портится, питьевая вода заканчивается, а при переходе реки повозка переворачивается, и мы теряем лекарства и еду. Впрочем, еда бы все равно протухла.

Все эти неприятности – скорее лишний повод посмеяться, нежели настоящие испытания. К тому же мы можем им противостоять. Разбитая повозка чинится во встроенной мини-игре, похожей на «Тетрис». Другая мини-игра – охота. Здесь мы бегаем по полю с ружьем, отстреливаясь от медведей и бизонов, – 200 фунтов мяса за успешную вылазку. В городах можно купить сухой паек и лекарства. Если в The Oregon Trail играют ваши товарищи, все становится еще проще – они поделятся деньгами и опытом.

ЭВОЛЮЦИЯ THE OREGON TRAIL

3 декабря 1971 – Роуич притаскивает на урок истории телетайп с первой версией The Oregon Trail.
1978 – Американские школы начинают массово закупать компьютеры Apple II. Компания MECC разрабатывает для них графическую версию The Oregon Trail.
1985 – The Oregon Trail с улучшенной графикой издается как отдельная коммерческая игра для Apple II.
1990 – The Oregon Trail впервые появляется в версии для MS-DOS.
1995 – В продажу поступает The Oregon Trail II. Бюджет игры – миллион долларов – был отбит в первую неделю продаж. Игру переиздают до тех пор, пока в 2001 году пятая версия не проваливается в продаже.
2009 – Gameloft выпускает версию The Oregon Trail для iOS. На данный момент продано около трех миллионов копий игры.
1 февраля 2011 – The Oregon Trail появляется в «Фейсбуке».

Социальные игры редко генерируют истории – кому интересна жизнь унылой фермы? В The Oregon Trail все наоборот: тридцати минут в день хватит, чтобы рассказывать друзьям, чем заразились их виртуальные персонажи, пока вы брели среди кактусов и бизонов. Что до образовательной части, игра ясно учит одному: shit happens.



БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

РС ИГРЫ (2 двуслойных DVD) и СТРАНА ИГР (1 двуслойный DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ( ) (код)

e-mail

сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Анатолий Сонин

КРИЗИС ЖАНРА

НЕЗАВИСИМЫЕ ФАЙТИНГИ НА ПК

Конец девяностых принес с собой не только начало нулевых, но и безвременную кончину жанра плоских файтингов: на консолях появилась 3D-картинка и драки быстро уступили экшнам, шутерам и гонкам, оставшись популярными исключительно в грязных подвалах, где кучки бойцов-хардкорщиков продолжали проводить свои чемпионаты. К началу нулевых жанр 2D-драк окончательно был закопан, а в наследство от него консольщикам достались драки объемные – их было пяток сериалов, за годы они почти не менялись и быстро успели всем надоесть. Теперь, в «десятых», случается нечто неординарное: жанр вылезает из могилы, показывает стабильный пульс и почему-то вновь становится предметом вселенской любви. Восстают из мертвых Street Fighter, Marvel vs. Capcom, King of Fighters, Guilty Gear (с BlazBlue), даже Mortal Kombat возвращается, чтобы доказать: хороший сериал не сломают даже 14 лет унижений.

Отголоски такой массивной волны долетают и до нас с вами – Street Fighter 4 и BlazBlue, хоть и лишились на ПК своих сиквелов (Super Street Fighter 4 и BlazBlue: Continuum Shift), но таки вышли тут в изначальном виде и с поддержкой онлайна.

Человеку несведущему может показаться, что даже нынешний «ренессанс файтингов» не сможет возродить жанр на ПК – слишком мало у нас известных драк, а большие хиты выходили уж больно давно. К счастью, такой человек, как обычно, ошибается: на компьютерах 2D-файтинги никогда не умирали, они тихонько и незаметно жили на японской инди-сцене, а расцвета 3D-файтингов, в свою очередь, тут так и не состоялось – оно и к лучшему. Почему жанр выжил именно на японской земле, объяснять, наверное, не стоит: на Западе испокон веков драки сложней Mortal Kombat делать не умели.

И если раньше азиатские PC-файтинги были чем-то диковинным и непостижимым, то теперь, с развитием Интернета и продвижением глобализации, они становятся до ужаса доступными: диски можно заказывать из онлайновых магазинов, а демки (иногда и полные версии) скачивать с официальных сайтов. Последнюю проблему – японский язык – и ту обошли: появляются англоязычные прохождения и даже патчи с переводами. Странно такое говорить, но для любителей 2D-драк компьютер – идеальная платформа.

Причину этого бардака надо искать в самой структуре японского инди (независимые проекты там называются «додзинси», но мы вас пощадим и будем говорить по-английски). В отличие от своих западных коллег, тамошние новички не ютятся на онлайновых сервисах распространения: в Токио есть куча магазинов, где продаются за полную цену коробочные инди-проекты, а по стране происходят выставки, на которых инди-разработчики (вместе с инди-художниками и инди-музыкантами) свои товары демонстрируют. Инди тут – целая индустрия, и с мейнстримом сливаться она не спешит, хотя денег независимые разработчики, как и на Западе, почти не получают, все уходит на печать дисков. Вообще, отношения андерграундовой и популярной культур в японском игростроении предельно странные. В коммерческих инди-играх тут, например, де-факто разрешается без уведомления правообладателей использовать персонажей и мир из мейнстримовых комиксов, аниме и книг – и судить разработчиков никто не будет. Наоборот, две индустрии живут в состоянии необычного симбиоза: новички получают готовые дизайны, а серьезные компании молча смотрят, как их сериалы набирают популярность. Это как если бы в Америке каждый желающий мог продавать самодельную игру про Бэтмена или Человека-паука – немыслимо по западным стандартам. Впрочем, многие инди-игры в Японии работают и совсем наоборот: бывает, мир сначала придумывается для независимого проекта, а потом переходит на всевозможные медиа-форматы уже большого коммерческого мира.

Конечно, не файтингами едины-ми жива восточная инди-сцена. Кроме 2D-драк тут любят не менее плоские скролл-шутеры и платформеры, а особой статьей всегда шли визуальные новеллы – этакие интерактивные рассказы, в которых история подается текстом (обычно озвученным) с картинками и иногда ветвится (а иногда и не ветвится – не в этом счастье), в зависимости от выбора игрока. Визуальные новеллы так и не стали популярными на Западе (возможно, из-за того, что в большинстве своем рассказывали истории сугубо порнографического характера), но умы японцев они захватили не хуже сникерса и кока-колы и в итоге часто делят одну вселенную с файтингами, экшнами и разнообразными RPG.

Но хватит вступлений, давайте к делу. Для всеобщей благости и распространения игр забытого жанра мы составили список инди-файтингов, которые будут интересны здесь, сейчас и для вас, западного человека.

ПРЕДЕЛЫ КОНТРОЛЯ

В драки можно играть и с клавиатуры (причем даже вдвоем), но привередлнвые геймеры любят подключать геймпад – так и руки меньше устают, н вообще удобней. Ну а чтобы почувствовать себя настоящей файтинг-элитой, придется раскошелиться на контроллер с игровых автоматов, arcade stick. Без него «не тру».

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Японские игры запускаться хотят не всегда, но в большинстве случаев проблема решается просто. Иногда для запуска стоит переключить язык Windows на японский или использовать Microsoft AppLocale, чтобы поменять язык самой программы. Другой популярный сбой – несовместимость старых игр с Windows 7, такое решается кнопочкой Troubleshoot Compatibility в меню, которое вызывается через правый клик.

РАЗРАБОТЧИК: 07th Expansion **ГОД ВЫПУСКА:** 2010

OUGON MUSOU KYOKU

ГРАФИКА ♦♦♦
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ ♦♦♦
БОЕВАЯ СИСТЕМА ♦♦♦
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ ♦♦♦

Да, персонажи-горничные пробрались и сюда.

Одна дама в пышном платье призывает минотавра-помощника, вторая готовится телепортироваться куда подальше.

Раунд всего один, зато полоски здоровья многослойные.

Вышедший 31 декабря прошлого года Ougon Musou Kyoku с легкостью берет титул самой красивой инди-драки. Взгляните на картинки – игра не просто соперничает с BlazBlue, она может положить именитого соперника на лопатки. У Ougon одна проблема: проекту еще и полугода не стукнуло, он только-только из печки, а значит, и забагован сейчас по самую макушку. Впрочем, именно что прямолинейных багов вы здесь не найдете, есть лишь проблемы с балансом – но для первого выпуска инди-файтинга это совершенно нормально, патчи и аддоны все исправят.

Ougon Musou Kyoku не просто красива, но хороша со всех сторон – викторианский стиль выдержан превосходно, он отражается хоть в дизайне персонажей, хоть в оформлении меню, хоть даже в прекрасной музыке: вот уж чего-чего, а единства стиля от инди-проекта не ожидаешь. Хотя к «инди» игру можно причислить только по модели распространения – Ougon Musou Kyoku создана студией 07th Expansion в рамках их же сериала Umineko no Naku Koro ni – сериала, который начинался как независимая визуальная новелла, а теперь оброс комиксами, аниме и нездоровой популярностью. Что мы вам говорили: грань между инди и мейнстримом в Японии тонка как нигде.

Из Umineko в Ougon пришли все персонажи, и это, стоит признать, заметно – среди десяти бойцов неприлично много дам в готических нарядах и подозрительно мало, гм, бойцов. И хотя героини в пышных платьях выглядят несколько громоздко, динамика боев в Ougon в меру высокая – здесь нет воздушных ускорений из Guilty Gear (точнее есть, но только у одного персонажа), но герои умеют кто телепортироваться, кто стрелять на большие дистанции, кто призывать чудище на пол-экрана.

Удары выполняются обычным образом: через кнопки «сильной», «средней» и «слабой» атаки. Есть броски, блоки, контратаки и спецприемы – все как у людей. Но строится боевая система Ougon на необычной механике. Дело в том, что в драках с каждой стороны участвует два персонажа – полоска здоровья у них общая, и переключаться между героями можно в любой момент, хоть во время комбо. Хитрость в том, что пока вы деретесь одним бойцом, вы заполняете шкалу суперудара другого – в итоге приходится чередовать участников и следить за тем, чтобы энергии всегда хватало.

Другая особенность системы Ougon – так называемый Metaworld, метамир. Пожертвовав частью энергии, вы можете перевести локацию в альтернативное, мрачное измерение – при этом на заднике появятся могилы и живые мертвецы, а два ваших героя получат временный доступ к особо сильным ударам. Ваш метамир, впрочем, враг может отменить, отдав ради этого часть уже своей энергии.

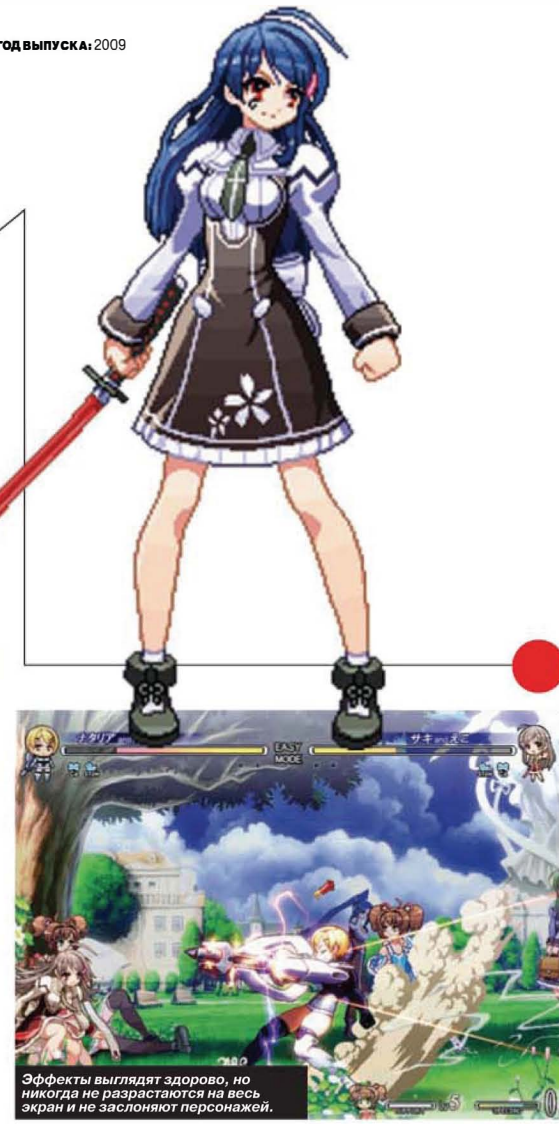
Иными словами, система непростая, и расковыривать ее одно удовольствие – фанатские сайты со списками комбо вам в помощь (рекомендуем, в частности, umineko.mizuumi.net – там и по прочим дракам советы есть). Игре пока лишь несколько месяцев отроду, поэтому сообщество англоязычных фанатов у нее только встает на ноги. Но мы уверены: если 07th Expansion не бросят сериал на полпути, через несколько лет он станет одним из самых популярных файтингов на ПК.

VANGUARD PRINCESS

РАЗРАБОТЧИК: Suge9 **ГОД ВЫПУСКА:** 2009

ГРАФИКА	
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ	
БОЕВАЯ СИСТЕМА	
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ	

На экране столько персонажей, что не мудрено и потеряться.



Эффекты выглядят здорово, но никогда не разрастаются на весь экран и не заслоняют персонажей.

Vanguard Princess – во многом полная противоположность Ougon Musou Kyoku. Вместо мрачного готического стиля – яркая картинка будто бы из игр про Соника, вместо большой известной студии – разработчик-одиночка. Впрочем, автор не абы кто: зовут его Томоаки Сугено, и в инди-мир он пришел после работы в Capcom. И профессиональный уровень ощущается: Vanguard Princess потрясающе анимирована – хотя здесь нет HD-картинки, но изображение настолько детальное и четкое, что играть хочется хотя бы для того, чтобы посмотреть все удары.

Vanguard Princess – еще и нервозно-суматошная игра: здесь, как и в Ougon Musou Kyoku, драться нужно за двух героев, но ваша парочка сражается одновременно, от чего первое время в глазах рябит, а в мозгу периодически случается ступор. Когда привыкаешь, от глубины боевой системы разеваешь рот: это все еще инди-проект? После скриншотов с полураздетыми девицами на пляже неординарный геймплей застает врасплох.

Перед выходом на арену выбрать, как мы уже сказали, надо двоих: девочку постарше (одну из десяти) и девочку помоложе (одну из четырех) – первая будет основным бойцом, вторая на подхвате. Напрямую, через стрелки и три кнопки удара, вы управляете только своей главной девочкой (мальчиков тут вообще нет, так бывает), запасная ходит по пятам и реагирует только на четвертую кнопку атаки – по ее нажатию (в комбинации со стрелками, конечно) она исполняет спецприемы. У младшей в арсенале пяток умений: удары на разную дистанцию, непробиваемый блок и территориальные ловушки – и это, естественно, вдобавок к спецприемам старшей героини. Дополнительная сложность: напарница бегает медленно и немного от вас отстает, поэтому за ней всегда приходится отдельно следить. И теперь вспомните, что у врага тоже есть такая запасная девочка, плюющаяся спецумениями. На экране творится ад, следить за всем не успеваешь, но, черт подери, интересно – и ведь вся сложность не в том, чтобы вызубрить унылые комбо (как это, признаться, часто бывает в файтингах), а в том, чтобы вовремя реагировать и не зевать.

И последнее – Vanguard Princess распространяется абсолютно бесплатно. Кто не скачал, тот сам виноват.

YATAGARASU

В инди-производство ударился и один из бывших сотрудников SNK, известный как Styleos (он работал, среди прочего, над King of Fighters). Его игра получила название Yatagarasu и пока представляет собой бесплатную демку с тремя персонажами – хорошо анимированными, но немного скучными в плане боевых техник. Ждем релиза.

СЕРИАЛ MELTY BLOOD: ПЕРВЫЙ ВЫПУСК, RE-ACT, ACT CADENZA

РАЗРАБОТЧИК: French-Bread, Type-Moon **ГОД ВЫПУСКА:** 2002-2007

ГРАФИКА
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
БОЕВАЯ СИСТЕМА
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые персонажи рутинно дерутся на дистанции в пол-экрана – метательные ножи, что поделать.

Надпись на экране подсказывает об исполнении Reverse Beat: это когда медленная атака отменяется игроком для выполнения быстрой.

Спецприемы сопровождаются вот такими портретами на заднем плане.

Скриншоты умело этот факт скрывают, но перед нами самый популярный инди-файтинг на PC. Родился он в 2002-м, за последние годы разросся, появился на консолях, получил собственный игровой автомат… Иными словами, Melty Blood – история успеха, а его разработчики French-Bread и Type-Moon – примеры для подражания.

И да, картинка тут не фонтан – в статике, по крайней мере. Но в самой игре пикселизованных спрайтов не замечаешь: больно анимация хороша. Удары превосходно соединяются, герои плавно переходят от одной атаки к другой и выглядят в движении очень органично. Плюс низкое разрешение никак не заразило задники: они в Melty Blood нарисованы качественно и глаз не мозолят. Да и с разнообразием все в порядке: в последней ПК-версии нашлось больше двадцати героев.

Melty Blood, как и Ougon Musou Kyoku, создается на основе визуальной новеллы (Tsukihime называется), поэтому подборка героев тут смотрится свежо: нет скучных типажей вроде рестлера/каратиста/сумоиста (да, Street Fighter, мы смотрим на тебя), а есть два десятка вполне обычных людей и – а почему бы и нет – немножко вампиров и горничных (слишком много горничных, если честно), которые отличаются не безумными костюмами, а интересными техниками боя.

Но популярной Melty Blood делает не только это. Секрет успеха – высокая динамика (настолько высокая, что после пары боев пальцы устают), вылизанный во множестве чемпионатов баланс и прямолинейная боевая система. Тут нет особых хитростей со спецударами – вы просто заполняете линейку Magic Circuit и делаете особый прием, либо переходите в режим Heat или Blood Heat, где герой ускоряется, восстанавливает жизни и открывает спецудары особо эпичных пропорций.

На первый взгляд все очевидно, но чем дальше копаешь, тем сильней увязаешь в терминах вроде Shield Bunker Canceling и Reverse Beat, и начинаешь понимать, что техники продвинутых игроков не имеют ничего общего с тем, как играют простые смертные. Чтобы с умом блокировать, контратаковать и соединять удары в комбо, нужно изучить массу тонкостей – и как раз этим Melty Blood подкупает хардкорщиков. Да и просто для дружеской дуэли она подходит отлично: как и все файтинги, о которых мы сегодня говорим, Melty Blood поддерживает режим игры вдвоем с одной клавиатуры.

M.U.G.E.N.

Пока на Востоке энтузиасты делают отдельные 2D-файтинги, на Западе фанаты создают персонажей и задники для уже существующей игры – игра такая называется M.U.G.E.N.: в нее можно импортировать собственных бойцов, и с ее боевой системой разрешается всячески экспериментировать. Для M.U.G.E.N. можно найти героев из «Симпсонов» и «Звездных войн», из любого плоского файтинга и любого известного аниме – если вы хотите просто поиграть с разнообразными персонажами, лучше M.U.G.E.N. драки не найти. Но, конечно, баланс здесь заведомо сломан.

UNDER NIGHT: IN-BIRTH

French-Bread, разработчик Melty Blood, продолжает традицию раздачи идиотских названий и готовится выпустить новый файтинг Under Night: In-Birth. Независимый сюжетно и визуально очень красивый – HD-спрайты здесь смотрятся как минимум не хуже, чем в King of Fighters XII. Одна проблема: пока анонсирована только версия для игровых автоматов, приедет ли новинка не ПК – не ясно.

РАЗРАБОТЧИК: SUBTLE STYLE **ГОД ВЫПУСКА:** 2007

AKATSUKI BLITZKAMPF

ГРАФИКА
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
БОЕВАЯ СИСТЕМА
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Один из 12 играбельных персонажей – гигантский танк. Он даже прыгать умеет. Жалкое зрелище.

С задниками в Akatsuki бывают проблемы…

Пожалуй, самая известная инди-драка «классической» школы – той же, которой придерживаются, например, в King of Fighters. Тут медленные персонажи, тяжелые удары и суперприемы, которые не разрывают вселенную напополам, а оставляют у врага шишку на голове. Очень приземленный файтинг, проще говоря.

Возвышенности не наблюдается и в сюжете: Akatsuki Blitzkampf показывает будущее, где развивается этакое альтернативное продолжение Второй мировой – с нацистами, танками и – куда ж без этого – волшебством. Такой реализм (а по японским меркам это как раз реализм) сослужил плохую службу персонажам: подборка получилась немного однообразной как визуально, так и в стилях ведения боя – не так уж много есть способов дать ногой по голове, в конце-то концов. Но, несмотря на это, на родине драка популярна: по ней проводятся чемпионаты, она вышла в формате игрового автомата, а недавно получила и аркадный сиквел – потому, видимо, что похожие драки сегодня сложно найти.

Тут не приходится ковыряться со сложными шкалами суперприемов, вместо этого надо банально искать хорошие комбо, подбирать для них правильные ситуации и следить за контролем территории – вот и все, основы основ. Именно из-за такой старомодной простоты Akatsuki Blitzkampf и стал известным. Еще один плюс Akatsuki – богатый выбор режимов. Тут не только VS и Arcade, но еще Tag Battle, Survival, Time Attack и совсем уж странный Sugoroku, где нужно играть в этакую настольную игру и, двигаясь по клеточкам поля, выполнять различные боевые миссии. Ну и онлайн тоже есть – приятное дополнения для инди-игры.

…а вот персонажи нарисованы неплохо.

ПОЗАДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

Третье измерение японским инди-разработчикам никак не дается. Независимых 3D-драк, конечно, полно, да вот только хороших среди них днем с огнем не сыщешь. Вспомнить стоит разве что FATAL/FAKE и Hinokakera – и даже тут ужасную 3D-картинку приходится из последних сил терпеть ради приличной боевой системы. Нет, хорошие 3D-драки пока делают только для консолей.

BIG BANG BEAT: 1ST IMPRESSION

РАЗРАБОТЧИК: NRF **ГОД ВЫПУСКА:** 2007

ГРАФИКА
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
БОЕВАЯ СИСТЕМА
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

«Была неплохой, но разработчики сломали весь баланс», – такой вердикт выносят BBB современные геймеры.

Порнографические визуальные новеллы – популярный источник вдохновения для создателей драк. Вот и Big Bang Beat родился из интерактивного эротического рассказа – от AliceSoft, массивного издателя, который и спонсировал создание файтинга. По меркам 2007-го игра свой бюджет отбивала на ура, да и сейчас выглядит неплохо (опять же, спрайты некрасивые, но анимированы они по высшему классу). В BBB как ни в какой другой игре ощущается живой дух Guilty Gear: бои стремительные, и ускоряться герои могут не только в воздухе, но даже на земле, даже в середине комбо (хотя на это и расходуется энергия) – на этом многие механики и построены.

На запуске BBB был принят отлично, но испытание временем игра не выдержала: современные хардкорщики драку бракуют, а систему называют сломанной – по расхожему мнению, патчи игру только испортили и баланса в ней совсем не осталось. Впрочем, мы с вами, наверное, профессионально состязаться не будем, так что и на мнение общества можем наплевать: на любительском-то уровне здесь все прекрасно. Отличительной фишкой BBB стала система сбора энергии для спецударов: она не набирается в бою сама, а выпадает в кристаллизованной форме из врагов – приходится физически ее подбирать. Ну и странные приемы персонажей запоминаются сразу и надолго: один из бойцов, например, после четырех оскорблений (после выполнения taunt, то есть) переходит в супер-режим и даже по всем законам жанра становится белобрысым, а другая ходит по арене со своей сестрой и получает от той стрелковую поддержку.

MILLION KNIGHTS VERMILION

РАЗРАБОТЧИК: NRF **ГОД ВЫПУСКА:** 2009

ГРАФИКА
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
БОЕВАЯ СИСТЕМА
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Девушку слева действительно зовут Тамара.

Тут вам не Melty Blood: на портретах персонажей лицу уделяется вовсе не центральное место.

Забросив обновления Big Bang Beat, студия NRF создала совсем другую драку с картинкой почти HD-качества и чертовски привлекательными персонажами – созданными специально для Million KNights Vermilion («N» действительно большая, это очень таинственно) силами художника, работавшего над Senko no Ronde, коммерческой дракой для Xbox 360. Как и в случае с BBB, у Million KNights Vermilion судьба несколько печальная: на запуске боевая система оказалась слишком несбалансированной для чемпионатов, а патчами игра только еще глубже загонялась в неиграбельное состояние с бесконечными цепочками комбо – причем у каждого героя таких цепочек по несколько. И это грустно, учитывая неплохую картинку.

Но и с картинкой, мягко выражаясь, не все слава богу: это в журнале она кажется хорошей, в игре же анимация дерганая, а проходные кадры временами страшны как смертный грех (особенно досталось мужским персонажам) – иной раз смеяться хочется, глядя на «крутые» удары очередного героя в блестящих штанах. Финальный гвоздь в гробу – отсутствие онлайнового режима, что для 2009 года выглядит ненормально.

СЕРИАЛ TOUHOU: ИГРЫ IMMATERIAL AND MISSING POWER, SCARLET WEATHER RHAPSODY, CHODOKYU GINYORU NO NAZO WO OE

РАЗРАБОТЧИКИ: Twilight Frontier, Team Shanghai Alice
ГОД ВЫПУСКА: 2004-2009

ГРАФИКА ★
ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ ★★
БОЕВАЯ СИСТЕМА ★★★
ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ ★★★

Иногда случается и ближний бой…

…но обычно игроки держат дистанцию.

Легендарный японский инди-сериал Touhou живет уже 15 лет и 17 выпусков, причем за свою долгую историю он стал культовым как на Востоке, так и на Западе, но в мейнстрим до сих пор не пробился. Вообще сериал этот к файтингам отношения почти не имеет: все номерные выпуски Touhou – скролл-шутеры зубодробительной сложности. Драки – лишь крайне удачное ответвление, которое появилось не так давно.

Мы устали это говорить, но еще раз: в игре анимация спасает ужасные спрайты, не бойтесь скриншотов. А сыграть в Immaterial and Missing Power или Scarlet Weather Rhapsody (они отличаются, но не сильно) обязан каждый фанат жанра – уж очень необычно тут обходятся с канонами файтингов. Драки Touhou играются совсем как скролл-шутеры, бои тут абсолютно не контактные: две героини прыгают где-то в разных концах экрана, плюют друг в друга разноцветными пулями и уворачиваются от снарядов. Уникальные ощущения гарантированы.

При этом основные механики файтинга сохранены: тут тоже есть три кнопки удара (для ближней, дальней легкой и дальней тяжелой атаки), тоже надо запоминать спецприемы в духе «вниз-назад-А» и набирать энергию, чтобы использовать супертехники. Несмотря на необычность здешнего геймплея, драки Touhou считаются вполне серьезной файтинг-дисциплиной и имеют свою армию фанатов. ■

ОТВЕРЖЕННЫЕ

В своем поиске оригинальных тем японцы порой доходят до абсурда: в конце 90-х, например, на ПК выпустили драку под названием Arm Joe, сделанную по мотивам книги и мюзикла «Отверженные» (Les Miserables) Виктора Гюго. Играть можно за всех: Жана Вальжана, Жавера, Козетту – причем озвучены они по-французски, а среди ударов фигурирует, например, сбрасывание иа врага баррикады и драматичное на этой баррикаде позирование.

Монстр может выглядеть как угодно – и как порождение ночного кошмара с сотней щупалец, и как маленькая девочка.

Гость из нашей новой игры Royal Quest. Его зовут Хозяин. Краткая характеристика – «интеллигентный лондонский маньяк». Похож?

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ВОСЬМОЙ: ИГРОВОЙ БЕСТИАРИЙ

Для описания и внешности, и характера, и способностей этого персонажа достаточно одного только слова: смерть. Но жнец из нашей King's Bounty в родственных связях со старушкой не состоит.

Продолжаем наши рассказы о том, как делаются игры. В своем цикле статей я делюсь с читателями личным опытом и опытом тех, кто работает рядом со мной, не претендуя на роль наставника или истины в последней инстанции. Кто как умеет делать игры, тот так и делает. На мой взгляд, делать игры у нас умеют очень немногие, и еще меньше – умеют делать их хорошо. В этом номере мы разберемся, как и зачем в игре появляются монстры и прочие компьютерные противники. Кто они, эти увешанные смертельно опасными полигонами твари? Что побуждает разработчиков бросать на игроков все новых и новых чудовищ, один другого коварнее и ужаснее? И самое главное: что такое «монстр» в игре с точки зрения геймдизайна? Ну или, по крайней мере, с точки зрения одного отдельного геймдизайнера – меня.

Рогатый потрошитель… Госпожа… Желчный Демон… Темный ангел – только вслушайтесь в эти имена! Настоящая сокровищница «правильных» монстров.

ДОМ С ЧУДОВИЩАМИ

Давайте запустим любую игру. Так, вы справа, выключайте тетрис. А вы слева – закрывайте свою «Принцессу Барби на японских каникулах», я ее боюсь. Лучше запустим «Сайлент Хилл». Что же мы увидим в соседней комнате? Их, родимых. Монстров. Голодных, жаждущих виртуальной крови и виртуального мяса вашего виртуального протагониста. Все они – ваши враги, с которыми так или иначе придется разбираться. Большинство игр представляют целый зверинец редкостных уродов или просто агрессивно настроенных гуманоидов, которые всеми силами стараются помешать игроку добраться до заветной цели – разноцветной кучи двигающихся пикселей, называемых «финальным роликом». Всех этих монстров старательно для вас придумали, нарисовали, анимировали и посадили в засаду разработчики, предварительно объяснив им, что и как нужно делать, когда в поле зрения появится игрок. Разумеется, это самое поле зрения и целые сотни других параметров для виртуальных противников задает тоже разработчик.

СНАЧАЛА БЫЛО СЛОВО…

И слово это было «надо»! Или «а давайте», не суть. Всегда все начинается с идеи. Как вы думаете, кто выступает инициатором создания монстров в игре? Без лишней скоромности могу вам сообщить, что этим занимается геймдизайнер. Только он знает, сколько ему нужно в игре монстров и каких именно. Повторю еще раз: «каких именно монстров». Уверен, что если прочитали эту фразу правильно практически все, то смысл ее понял не каждый. Геймдизайнеру не нужны четырехногие монстры с глазами на стебельках или хрупкие феечки с полупрозрачными крылышками. Внешний вид – далеко не первое, что волнует геймдизайнера при продумывании бестиария. Монстры – это в первую очередь источники неприятностей для игрока на конкретном этапе игры. А значит, у каждой твари в игре есть… нет, не по паре, а свое место и своя цель.

Именно так. Сначала геймдизайнер решает, сколько нужно всего монстров. Например, лично мы хотим сделать в King's Bounty пятьсот монстров, здравый смысл подсказывает, что для интересной игры достаточно будет и сотни, ну а художники закрылись в кабинете и в ультимативной форме требуют снизит цифру до восьмидесяти. Но «сделать восемьдесят монстров всех народностей, характеров и расцветок» не слишком похоже на постановку задачи,

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»

Уникальная в своем роде игра-конструктор. В том числе и монстров.

ПЕРВЫЙ, БЛИН...

Бестиарий – это одна из самых очевидных и наглядных частей игры. Нет, серьезно. Неважно, делаем мы зомби-шутер или сказочную фэнтези – мы точно знаем, что у нас в игре будут монстры, и даже примерно можем представить, какие.

Более того, вам совершенно не нужен подробный дизайн-документ и даже работающая версия игрового движка для того, чтобы начать делать игровой бестиарий. Если у нас игра про зомби, то у нас 100% будет пара ходячих мертвецов. Если мы делаем киберпанковский боевик, значит, какое-нибудь роботизированное многоногое нечто наверняка должно портить жизнь игроку. Геймдизайнер совместно с художником придумывают несколько существ – и вперед! Арт-отдел бросается в работу.

И теперь у вас есть что показать, и надо сделать это красиво! Потому что и наброски сюжета, и таблицы дизайн-документа, и тем более строчки кода будущего движка – выглядят не особо эффектно, а на что-то большее нужен соответствующий инструментарий, которого еще нет. Зато есть графический и трехмерный редакторы, где можно вовсю клепать монстряков и рисовать от руки скриншоты будущей игры. Вспомните, что чаще всего показывают при анонсе очередной игры? Одного из главных персонажей, это само собой. А еще? Наверняка пару-тройку концептов жутких монстров и какой-нибудь эффектный рендер трехмерной игровой модели. Даже если еще нет движка, в который эту модель можно вставить. Чтобы сделать игровую модель с текстурой и набором базовых анимаций, зачастую хватает устной консультации программистов и геймдизайнера – арт-отдел уже будет иметь представление о возможностях игрового движка и о том, какой в игре будет бестиарий. Монстра еще даже некуда вставлять, кода, который поддерживает его существование в игре, – нет и в помине, зато у вас уже вполне есть, что показать игрокам или издателю. А правильно собрав из арта и игровых рендеров видеоролик, можно даже выиграть приз на какой-нибудь не особо престижной конференции. Даже если никакой игры у вас еще нет и в ближайшие несколько лет не будет. Наверняка каждый из вас вспомнит пару-тройку таких примеров заочных победителей, у которых не было ничего кроме пары симпатичных артов? Первыми монстрами, которые были сделаны для King's Bounty (тогда у нее не было даже технического названия), стали гном и ящер. «Какой такой ящер?» – спросите вы. «Сине-зеленый, с огромной дубиной», – отвечу я. Только его не видел никто, кроме разработчиков и издателя. Был сделан концепт, по нему создана и затекстурена трехмерная модель, даже пара анимаций у него была! Но, увы, до релиза чешуйчатый так и не дожил. Не прошел фэйсконтроль.

верно? Однако начало положено и кое-какие ориентиры уже есть.

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...

Чуть было не упустил из виду один важный и довольно сложный этап в создании монстра. Имя! То, кто он есть, сама суть нашего чудовища. Что в этом сложного, спросите вы? Ну, игра игре рознь. Названия существ должны быть емкими, выразительными и однозначно описывать монстра и, желательно, его характер.

Конечно, я понимаю ваш скептицизм: много ли ума нужно, чтобы назвать паука пауком? Хорошо. А теперь давайте к обычным паукам добавим ядовитого и проклятого пауков. Чувствуете, как сразу изменился их функционал и требования к внешнему виду? Или обратите внимание на следующих существ: имп и огненный имп. Наэвание второго монстра подразумевает наличие определенных логических свойств и дополнительные спецэффекты. Теперь задачка посложнее. Оцените степень опасности для игрока следующих монстров: огненный демон, пылающий демон, инфернальный демон, повелитель адского пламени. На самом деле это один и тот же монстр, просто назвать его можно по-разному – очень простой психологический прием. Представьте, что ваш потенциальный начальник представился вам не как «Василий Петрович, директор головного филиала», а как «Васька, типа тут за главного...» – поняли, что я имею в виду?

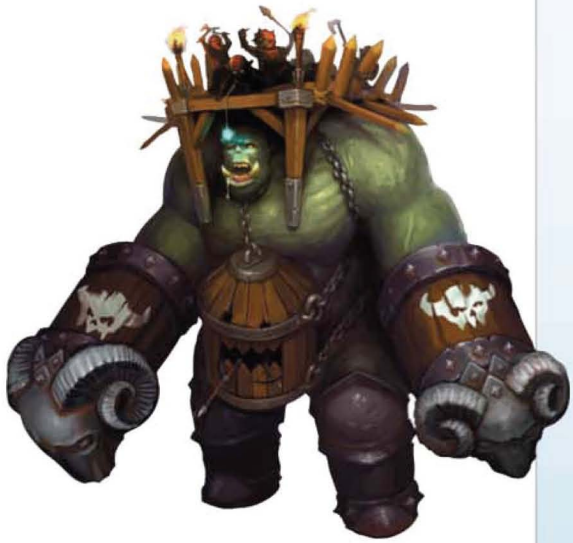
Переименовывая каменную горгулью в алмазную, мы не просто меняем ей имя. Алмазная явно будет покрепче, да и текстуру теперь придется для нее перерисовать. Это как минимум. Также имя может обозначать характер монстра. Энт. Трухлявый энт. Молодой энт. Древний энт. Кровавое древо отмщения. Чувству-

МОНСТРЫ КОРОЛЕВСКИЕ И КОРОЛЕВСКИЕ

Наверное, многие из вас помнят монстров нашей King's Bounty. Этакие цветные почти карамельные фигурки, среди которых встречалось немало пушистых и забавных созданий. Впрочем, о чем это я? Да они почти поголовно были довольно милыми тварями. Встречались среди них и те, кого «монстром» обозвать язык не поворачивается: милые феи, горделивые эльфы, «свойские» лучники или коренастые гномы. Такие знакомые и привычные, герои многих фильмов, книг и игр.

Забудьте о них! В новой игре от Katauri Interactive не будет милых уси-пусиков и смазливых эльфов! Да-да. В Royal Quest вообще нет эльфов и гномов, а количество гуманоидных классических существ будет минимально. И при всем при этом общий визуальный стиль игр довольно похож: сказочное фэнтези с умышленно яркими цветами и почти забавными монстрами.

Почему были отправлены в отставку из рядов монстров эльфы и им подобные? Так решил наш главный художник Саша Язынин, выдвинув такой аргумент: «Мы играем роль героя, который убивает уродов и монстров. Мы не будем убивать красивых созданий...» Вот так вот. Конечно, он не имел в виду, что наши существа все как один вышли из книг Лавкрафта или сбежали из цирка уродов, вовсе нет. Просто не поднимется рука у настоящего героя на прекрасного эльфа или безобидную феечку, порхающую над цветком. Ему подавай эльфа-мучителя с ожерельем из глаз невинных жертв да кровавую фею, пожирательницу трупов, а не цветочного нектара.



Почему же феи и эльфы были в King's Bounty и прекрасно себя чувствовали (до поры до времени) в стане вражеской армии? Ответ прост. Лучник, мечник, единорог или фея были в игре не врагами-чудовищами, а юнитами. Так называется боевая единица, которая может быть в составе отряда. Любого отряда. Игрок мог тысячами нанимать их в свою армию и бросать в бой против таких же созданий, и именно поэтому на юнитах в King's Bounty не было клейма «злой и страшный враг». В Royal Quest же враг – это всегда враг и никто более. А враг должен быть таким, чтобы его хотелось убить и получить от этого не только опыт и деньги, но и моральное удовлетворение. И если для King's Bounty мы делали существ и юнитов для найма, то теперь – исключительно монстров.

Перед концепт-художником Royal Quest стояла задача сделать забавное лесное существо, которое умеет стрелять. Как вы видите, его внешность неотделима от функционала — прирожденный стрелок!

ЛИЧНОЕ МНЕНИЕ

Лично я считаю, что при продумывании образов не нужно перегибать палку и бросаться в крайности. Если вы делаете игру про борьбу со страшными пришельцами, то это вовсе не значит, что все противники должны быть сплошь скрюченными уродами, выползшими на свет из ночных кошмаров вашего концепт-художника. Несколько знакомых существ с внешностью, напоминающей человека или обычных земных животных, ничуть не испортят общей картины и даже наоборот – разбавят этот цирк уродов привычными образами, на которых отдохнут и разум, и глаза игрока.

То же самое справедливо и в обратном случае: даже в насквозь исторической стратегии, где каждая портянка выкроена моделлером в строгом соответствии с древнеримскими чертежами, не нужно и даже настоятельно рекомендую не делать врагами исключительно людей. Ну какой интерес крошить в капусту одинаковые фигурки, которые отличаются исключительно цветом кожи и своих тряпочек? Есть ведь боевые животные, псевдо-механизмы, добавьте толику мистики, в конце концов, явив игроку свирепого духа предков или большую белую белку!

Не нужно превращать бестиарий своей игры в монотонную кашу порождений человеческих кошмаров или, наоборот, – в фабрику гуманоидных клонов, иначе игроку не за что будет зацепиться, все сольется у него просто в толпу каких-то монстряков (или людей), не будет ярких и запоминающихся образов, которые выделяются. Хотя можно сделать одно из ваших чудовищ или людей раз в 10 выше ростом или бессмертным. Тогда он наверняка западет в душу простому геймеру и выделится на общем фоне. Вот только это не мой метод.

ете разницу? Не только внешнюю. Трухлявый у нас будет ковылять и разваливаться с полпинка. Молодой будет бегать пошустрее, у него больше здоровья, но он не особо искусен в бою. Древний, может, не такой быстрый, но зато более умудренный и знает несколько хитрых приемов, да и кора у него более твердая (читай – выше показатель брони). Ну а последнего я и сам боюсь.

Неудачное название сделает монстра мальчиком для битья или одним из безликих статистов. Удачное – наделит его характером, индивидуальностью. Можно дать зомби в руки бензопилу и назвать его зомби с пилой. Впечатляет? Лично меня – не очень. А как насчет бессмертного потрошителя? Посмотрите, как сразу изменилась у него осанка, в руках появилась твердость, а на полусгнившем лице сама собой образовалась презрительная улыбка. Был мясом, а стал мясником. Вот она, магия слова в действии!

НА ПЕРВОЕ-ВТОРОЕ РАССЧИТАЙСЬ!

Теперь любой вменяемый геймдизайнер непременно должен придумать какие-нибудь признаки и категории для будущих монстров, чтобы их можно было как-то удобно разбить на группы. Например, для футуристического шутера можно всех по внешности и происхождению поделить на механических, человекообразных и на монструзозных. Можно просто рассадить их по разным типам территорий. Таких категорий можно придумать множество: по расе, по уровню, по среде обитания и так далее, в зависимости от игры.

Теперь ставить задачи художникам уже намного проще. «Любезный, сделайте-ка мне десять тварей расы механической, десять тварей расы болотной и десять тварей расы демонической. Да чтобы в каждой расе по три уровня крутости было: первый, второй и третий...» И сразу становится понятно, что у нас будет примерно три-четыре демона попроще, три демона серьезных и два-три – ну уж круче некуда. То есть с визуальной составляющей уже более-менее определились, и теперь художникам есть с чем работать.

Думаете, этого достаточно? Нет! Потому что у нас есть его Величество геймплей и его Сиятельство баланс. Мы определили типы монстров и их место в игре, а теперь пора позаботиться и об их функциональности. Что он умеет делать, как именно будет доставлять игроку неприятности и причинять ему повреждения, несовместимые с жизнью? Это уже геймплейная характеристика монстров.

Которая также влияет и на их внешний облик. Согласитесь, что лучник от мечника отличается не только типом атаки (рукопашная и дистанционная), но и

Эту разношерстную группу созданий объединяет единственное: все они играют в одной лиге, за расу эльфов.

Самый классический сказочный грифон. Художники постарались внешне приблизиться к грифону из третьих «Героев».

внешним обликом, и набором анимаций, связанных с его функциональностью в игре.

Так что теперь геймдизайнер разбивает существ не просто на логические группы, но и на функциональные, согласно роли монстров в игре и в судьбе игрока. «Толстые» и быстрые, ближнего боя и дальнего, летуны и ползуны – всех их нужно рассортировать, каждому задать свое место в игровом бестиарии. И вот уже теперь художникам дается полный зеленый свет.

Но и на этом взаимодействие геймдизайнера с художниками не закончено. Потому что у монстра может быть какой-то особый набор умений или уникальные черты характера, которые нужно подчеркнуть визуально.

То есть геймдизайнер выдвигает дополнительный ряд требований и пожеланий для аниматоров и художников по дополнительным анимациям и специальным эффектам. Если рыцарь умеет бить круговым ударом или демонолог призывает кучу спецэффектов, маскируя ими появление нового отряда существ, – стоит предупредить об этом художников, не так ли?

Но и это еще не все. Продумывая конкретный образ монстра, геймдизайнер также закладывает в него какой-то характер. Суетливый и забавный или зловеще медлительный, обиженный всем миром оборванец или гордый потомок династии проклятых королей – пары фраз вполне будет достаточно.

СТРИЖКА ТОЛЬКО НАЧАЛАСЬ!

Вот теперь геймдизайнер закончил создавать образ, и за дело берутся художники, воплощая его визуально. Сначала концепт-художник делает несколько предварительных набросков без проработки деталей, но в таком объеме, чтобы узнавался образ, характер. Из предложенных вариантов главный художник вместе с ответственным геймдизайнером (по крайней мере, у нас в Katauri делается именно так) выбирают наиболее подходящий, если таковой есть.

В случае необходимости они дают рекомендации по улучшению и дополнению образа, и теперь художник рисует подробный концепт и снова утверждает его.

Теперь эстафета вместе с концептом переходит к 3D-моделлеру. Это такой человек, который переводит плоский рисунок в трехмерное измерение в специальном редакторе. Если проще, то создает трехмерную модель. И вот здесь нужно учитывать ряд требований, налагаемых игровым движком. Тут и количество полигонов, и допустимые разрешения текстур, и особые требования от аниматора.

И вот, модель готова и теперь можно ее одевать. Как? Создается развертка модели, на которой потом специальный художник рисует текстуру, т.е. раскрашивает нашу модель, словно пластиковую игрушку. За это нашего специального художника так и называют: «текстурщик».

Затекстуренная трехмерная модель снова проходит проверку у главного художника и геймдизайнера на предмет соответствия концепту и задуманному образу. И отправляется в заботливые руки аниматора, который будет учить нашу «куклу» ходить и совершать всяческие безобразия – ну или благообразия.

Сначала аниматор настраивает скелетную привязку для модели, задает ключевые точки (например, места крепления оружия или элементов доспехов, которые «навешиваются» отдельно), а потом начинает обучать ее разным трюкам. Анимации ходьбы, покоя, ударов, поворотов, специальных атак и так далее. Между прочим, во многом убедительность образа созданного персонажа (кстати, это относится не только к монстрам!) зависит и от естественности его анимаций, которые должны подчеркивать характер существа. И опять отправляем нашего монстра на проверку.

Думаете, это все, наш ужастик готов размахивать своими конечностями и заниматься разнообразным членовредительством? Три раза «ха»!

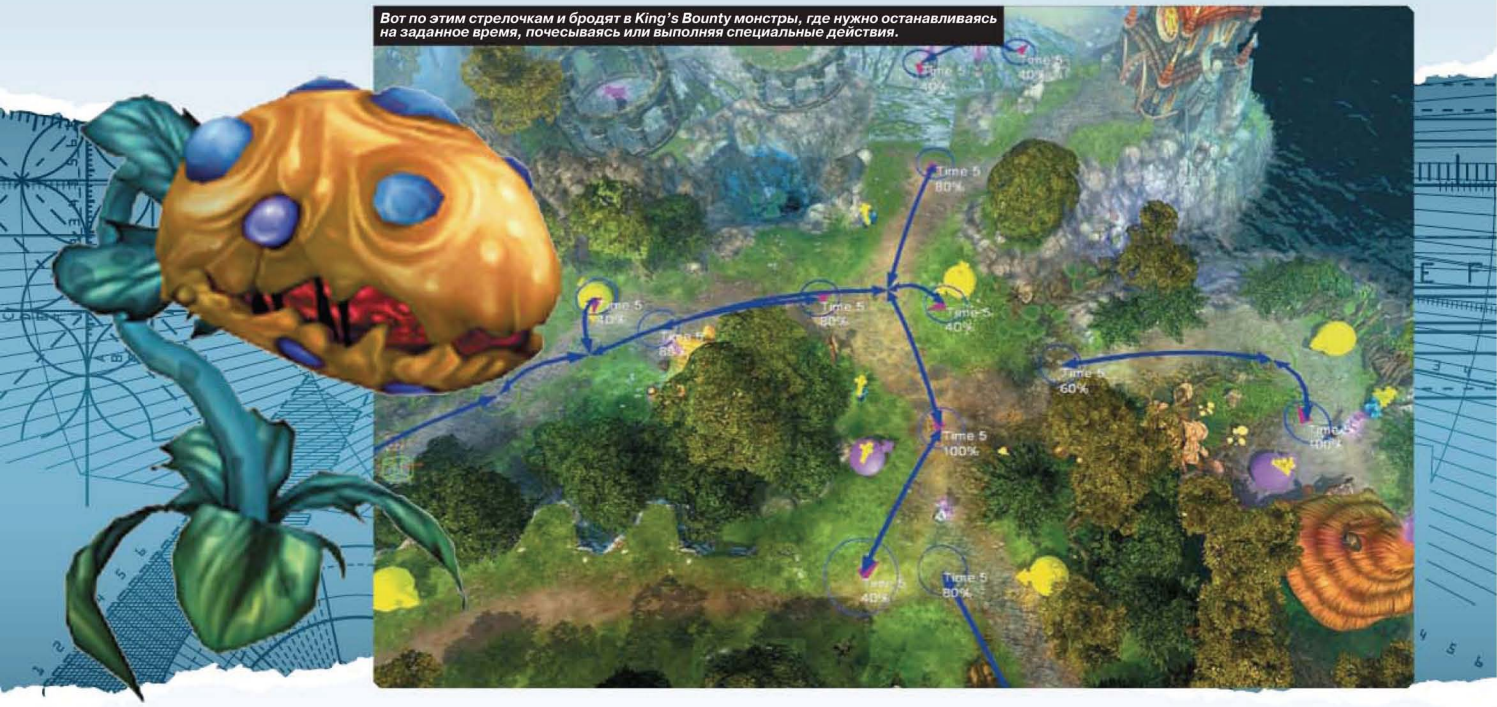
«Ха» первое: спецэффекты! Это такие бухи, бахи и прочая пиротехника. Их создают и привязывают к модели или к конкретным кадрам анимаций.

«Ха» второе: материалы. Мы ведь еще должны заставить металл отливать на солнце характерным блеском, а глаза монстров выразительно и зловеще светиться! Для этого рисуются специальные карты блеска, отражения и так далее, и в специальном редакторе настраиваются свойства различных элементов модели, чтобы все стало еще красивей и реалистичней.

«Ха» третье: экспорт в игровой движок и финальная проверка на соответствие задуманному образу: то текстура в самой игре окажется темнее, чем в графическом редакторе, то эмиттер частиц на полметра отстает от модели, то ноги проскальзывают по земле во время ходьбы из-за несоответствия скорости анимации и скорости реального перемещения существа... Все нужно проверить, перепроверить и в случае необходимости – внести какие-то исправления. И снова проверка: достаточно ли убедительно трусит наш боязливый монстр, естественно ли падает на землю поверженный враг и так далее. На этом создание визуальной части нашего чудища можно считать законченным. Кстати, все игровые и неигровые персонажи тоже проходят эти стадии. Как минимум.

Дриада из King's Bounty. Первоначальный концепт.

А вот так дриада выглядит в игре. Девушка с предыдущего эскиза была признана неудачной и «уволена», хотя была полностью готова и анимирована.



Вот по этим стрелочкам и бродят в King's Bounty монстры, где нужно останавливаясь на заданное время, почесываясь или выполняя специальные действия.

ЧУВСТВЕННОЕ И РАЦИОНАЛЬНОЕ

Вот наглядный пример разницы между тем, как воспринимает игровых монстров художник и какими понятиями мыслит о них геймдизайнер. Ниже вы видите визуальное отображение монстра в игре.

А вот что пишут в его файле конфигурации:

```
arena_params {
 features_label=cpi_imp2_feat
 race=demon
 cost=120
 level=2
 leadership=60
 attack=16
 defense=16
 defenseup=4
 initiative=6
 speed=3
 hitpoint=52
 features=demon,humanoid
 movetype=0
 krit=12
 hitback=1
 hitbackprotect=1
 attacks=moveattack,fire_shot,gibe
 resistances {
 physical=0
 poison=0
 magic=0
 }
...
```

Вот этот набор цифр и инструкций и есть наш монстр, точнее, его логическая начинка (еще точнее – часть логической начинки, на самом деле конфигурация в три раза длинней). Как быстро он бегает, насколько легко его убить и как больно он дерется. Что монстр умеет и что получит игрок за его убийство. Его радиус зрения и радиус взаимодействия с интерактивными объектами – все это область работы геймдизайнера. Каждая цифра имеет свой смысл и, разумеется, взята не с потолка.

НАЧИНКА ПИРОГА

А пока художники работают над образом внешним, геймдизайнер занимается логической частью. Ведь для него монстры это не сгруппированные определенным образом и раскрашенные полигоны, а набор параметров и инструкций. Как выглядит этот набор, вы можете узнать на врезке неподалеку.

Между прочим, разработать такую систему параметров и инструкций для существ – тоже не самая простая задача. Нам в этом смысле было несколько проще, ведь мы делали римейк. И за основу игровой механики (а если точнее – боевой механики) мы решили взять модель, использованную в серии игр Heroes of Might & Magic, так что если вам показалось, что вы уже где-то видели все эти атаки, защиты, скорость и прочее, то знайте – вам не показалось. Ну и не нужно забывать про лидерство, наш универсальный параметр игрового баланса, доставшийся в наследство от дедушки King's Bounty.

Сложнее было определиться с типами урона. Использовать набившую оскомину систему четырех (или пяти) стихий не хотелось, так что мы выделили наиболее популярные воздействия, присущие играм жанра. Изначально их было четыре: сопротивление огню, яду, магии и обычное физическое.

Но потом у нас возникла необходимость наносить фиксированный урон, который не подвержен влиянию никаких модификаторов, и пришлось ввести пятый, скрытый тип урона (и, соответственно, сопротивляемости к нему) астральный, который был спрятан от игрока и использовался для некоторых заклинаний.

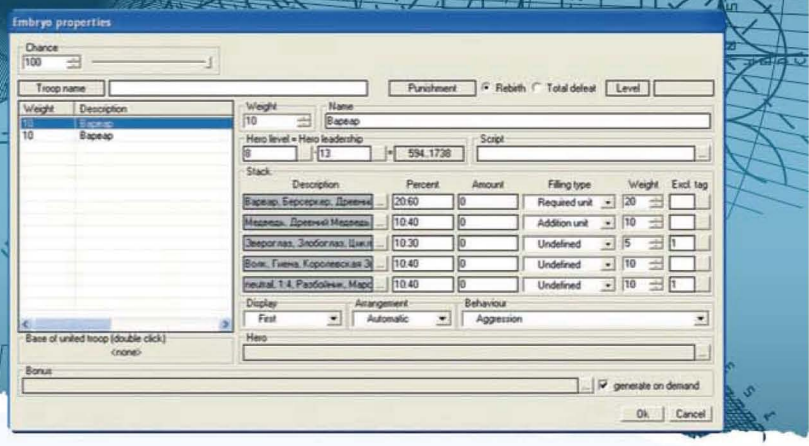
Ну а в мишн-паке «King's Bounty: Перекрестки миров» я постарался максимально раскрыть потенциал этого типа урона, и даже перестарался настолько, что пришлось принимать срочные меры и вводить в игру ряд предметов, дающих сопротивляемость к этому типу урона. Если вам о чем-то говорят названия «гоблин-шаман» и «корона хаоса», то вы прекрасно поняли, что я имею в виду.

Дальше идет более тонкая настройка: прописывание скриптов и параметров специальных атак и прочих хитрых свойств и умений. Занимаясь этой работой, я иногда даже жалел, что не делаю шутер: там и монстров этих можно пересчитать по пальцам одной руки – пусть и двадцатипалой, и параметров у них раз-два и обчелся, и не нужно выверять баланс между параметрами и умениями монстров друг с другом и с игроком. Эх, лепота! Не забывайте, что прежде чем все это настроить, сначала нужно все придумать и продумать, поставить задачи программистам и художникам, чтобы оно работало в игре. Сто двенадцать монстров, у каждого из которых от двух до семи свойств и от одного до трех умений, – такая вот статистика по «Перекресткам миров».

Поехали дальше. Теперь геймдизайнера ждет настройка непосредственно внутриигровой логики монстров, а значит и долгая кропотливая работа в тандеме с программистами. Как должен работать поиск пути, по каким правилам монстры должны бродить (или не бродить) по карте, как они замечают игрока и преследуют его. Когда враги теряют игрока из виду и что они должны в таком случае делать? И еще десятки различных вопросов, которые должен сам себе задать геймдизайнер и на них ответить сначала себе, а потом программистам.

Вот он, краснокожий пакостник. Как видите, не обделен ни особыми свойствами, ни умениями.

ВСЕГДА МОЖНО КЛЕПАТЬ МОНСТРЯКОВ В ТРЕХМЕРНОМ РЕДАКТОРЕ И РИСОВАТЬ ОТ РУКИ СКРИНШОТЫ БУДУЩЕЙ ИГРЫ – ЕСЛИ НИЧЕГО БОЛЬШЕ ЕЩЕ НЕ ГОТОВО.



Затем программисты реализуют игровую логику в коде, а геймдизайнер ее настраивает в редакторе. Размечает пути, по которым будут ходить монстры, и их поведение в ключевых точках. Настраивает логические радиусы и реакцию монстра на взаимодействие с другими объектами, к которым относится и игрок. Задает модель поведения монстров в различных ситуациях. Прописывает в отряды, кто и сколько в них находится и какой приз можно получить за победу, и многое-многое другое.

Кстати, если в King's Bounty мы расставляли монстров по их местам и размечали для них маршруты патрулирования, то в Royal Quest мы расставляем точки возрождения и размечаем для них области патрулирования или охраны. Потому что если в первой игре отряды монстров уничтожаются навсегда, то во второй должны периодически возрождаться и красиво «разбредаться» по локации в пределах ареала своего обитания.

В любом случае, на выходе мы получаем полноценного, красивого, со своей индивидуальностью и обученного многим хитрым приемам монстра. Который готов не щадя своей виртуальной жизни встать грудными полигонами на защиту правого дела! То есть максимально качественно и интересно развлечь игрока, бросив ему вызов. ■

Окно настройки отряда. Количество опций – огромно!

Я ВСЕ ВИЖУ, Я ВСЕ СЛЫШУ!

Вы знаете, что у каждого монстра в King's Bounty есть семь логических радиусов взаимодействия с окружающим миром? Самый маленький – радиус непосредственного столкновения. Он отвечает за начало боя: как только игрок соприкоснулся с этим радиусом, монстр проигрывает анимацию нападения и начинается бой.

Второй по величине радиус – «радиус нюха и слуха». Так мы условно обозвали радиус кругового обзора монстра, при котором он видит даже подкравшегося со спины игрока.

Следующий радиус – радиус зрения. Он определяет максимальную дистанцию, на которой монстр замечает игрока, если тот попал в его угол зрения, и начинает его преследовать, предварительно проиграв угрожающую анимацию. Понятное дело, что угол обзора у паука будет в разы больше, чем у рыцаря в глухом шлеме. Не верите? У пауков он равен 180, а у рыцаря – 60 градусам.

И последний – радиус преследования, который несколько больше, чем радиус зрения. Он определяет, когда монстр теряет интерес к игроку. В этот момент он проигрывает анимацию недоумения и идет гулять по своим делам, возвращаясь к охраняемому объекту или продолжая патрулировать вверенную ему зону.

Те, кто умеют считать, наверняка уже заметили, что заявленное мною количество радиусов несколько не соответствует описанию. Все верно: остальное – это зарезервированные радиусы, которые геймдизайнер может использовать как угодно на свое усмотрение, настраивая вручную их логику в игровом редакторе. На самом деле, любой радиус можно приспособить подо что угодно. Например, настроить так, чтобы монстр не дрался с игроком, а убегал от него. При столкновении с сундуком – подбирал его, с замком – садился в него в качестве вражеского отряда. Хватило бы фантазии и желания разбираться с игровым редактором.

Такие вот пироги, то есть круги...

Автор:
Анатолий Сонин

UNREAL ENGINE 3 КАК ПРОФЕССИЯ, СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ И ПОВОД ДЛЯ ДРАКИ

ЭПИЧНАЯ ИСТОРИЯ НЕРЕАЛЬНОГО ДВИЖКА

Для современного человека Unreal Engine 3 стал этаким символом новой эры. Примером монополии на рынке, где каждая игра обходится слишком дорого, риск творческого эксперимента недопустим, а вход открыт только титанам с многолетним стажем. Unreal Engine 3 – это еще и символ творческого застоя игроделов в текущем поколении, засилья серо-коричневой палитры и победы системы укрытий над всем разумным и вечным. Unreal Engine 3 каждый день напоминает инди-разработчикам, что их место все еще не в тронном зале. Утро молодого и амбициозного программиста-геймера остается безоблачным лишь до тех пор, пока он не вспоминает за завтраком о существовании Unreal Engine 3 и о тех, у кого есть к нему полный доступ.

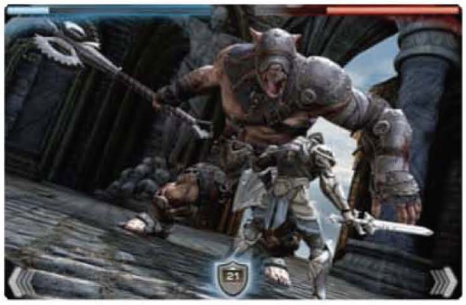
Такой символизм серьезно расходится с реальностью: застой и серо-коричневость – они только в самых популярных играх на движке, на самом деле UE3 может быть и ярким, и оригинальным; он интуитивен в освоении и, хоть действительно стоит очень-очень много, доступен в сокращенной версии для инди-разработчиков (о ней читайте на следующих страницах). Так что для начала выбросьте из головы все стереотипы – на Unreal Engine можно делать разные игры, большие и маленькие, серые и буро-малиновые. Да и сами Epic свою империю создали не на деньги родителей: компания начинала творчество без штанов и зарабатывала репутацию годами мучительно-воодушевленной работы.

Unreal Engine 3. Заметно красивей предыдущих: теперь хотя бы пушки не выглядят крупнее самого стрелка.

МОЛОДАЯ ШПАНА

Когда Epic пришли на рынок движков, последний не сказать чтобы пустовал. На дворе был 1998 год, на полки магазинов выезжала Half-Life. В этой игре стоял усовершенствованный мотор id Tech 2 (из Quake II), и именно его желали в те годы все создатели шутеров. Первый Unreal Engine пришел в этот мир торжественно: его дебют состоялся в легендарной Unreal, самой красивой игре конца 90-х, которая самым печальным образом не получила ни одного достойного продолжения (многопользовательские части не в счет). Но о ней вы могли прочитать в ретро-разделе позапрошлого номера, сегодня – о другом.

Unreal Engine 3 на iPhone. Напомните, зачем нам все еще нужен стационарный компьютер? Ах да, «Старкрафт».



Unreal, удивив всех прекрасной картинкой и непривычно большими открытыми уровнями, быстро популяризовал собственную техническую начинку, и уже в первые месяцы Epic продала свой «мотор» сразу нескольким студиям. Но в те годы до монополии Epic было еще далеко: id Software продолжала успешно продавать свой движок от Quake II (на котором вышли, например, SiN и Soldier of Fortune), а в 99-м году выпустила уже и третий – он поставлялся с Quake III, был всесторонне прекрасен и послужил верой и правдой таким линейкам, как Call of Duty и Medal of Honor. Первый Unreal Engine слегка отставал, хотя и у него в резюме были, например, Deus Ex и Rune. В те годы Epic еще не заработала нужной репутации, была командой молодой и в меру неопытной – куда им с самим Джоном Кармаком тягаться.

ТИХОЙ САПОЙ

Но скоро все изменилось: в 2002 вышел Unreal Engine 2, который устроил зарвавшимся владельцам Doom и Quake взбучку – третий id Tech тогда уже потихоньку устаревал, четвертый оставался за плотно закрытыми дверьми тайных лабораторий, а у Epic был готов свой ответ. Последующие два года стали для будущих создателей Gears of War переломными: многие разработчики, раньше выбиравшие технологии id, теперь взглянули на Unreal Engine – попробовали, да так на нем и остались на многие годы вперед. А почему бы не остаться? Ведь там были не только прекрасные технологии, но еще простой интерфейс и отличная поддержка от создателей: Epic всегда были готовы выделить своих программистов, чтобы решить проблему клиента. И когда в 2004 Кармак явился с id Tech 4 и Doom 3, он узнал, что праздник жизни закончился: началась эпоха правления Epic. Роль сыграла и «специфичность» нового движка от id: тот использовал технологию попиксельного освещения, которая превосходно обрабатывала силуэты демонических пришельцев с Марса, но была жутко требовательной и открытых локаций не терпела.

ВКУС ПОБЕДЫ

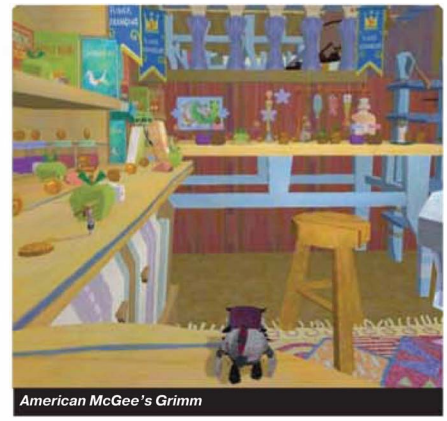
В 2006 победа Epic окончательно была зафиксирована: для своего третьего Unreal Engine они использовали новый подход и с самого начала подстраивали технологии под консоли – Xbox 360 и PS3. Да что там, они и консоли под свой движок подстраивали: например, Epic убедили Microsoft увеличить объем оперативной памяти на Xbox 360 в два раза – а то локусты в Gears of War как-то неважно смотрелись. Дальнейшая история всем известна: мировое господство, монополия, кучи денег и большое сообщество моддеров/фанатов/ненавистников. Нынешние шаги компании вновь выглядят до ужаса удачными: в прошлом году Epic выпустила бесплатную программу UDK (о ней читайте далее) и запустила версию UE3 для iPhone и iPad – очень красивую по портативным стандартам. А дальше – только звезды: в компании уже ведется работа над четвертым движком. Спешить с ним не собираются: выйдет он тогда же, когда и новые консоли (то есть не в ближайшие пару лет). Ado тех пор и третьего Unreal Engine прекрасно хватает: взгляните на следующую страницу, и вы убедитесь, что в умелых руках стареющая технология творит чудеса.

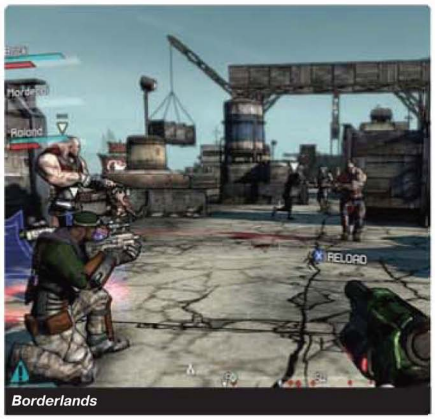
У id, меж тем, ситуация выглядит как-то совсем печально: пятый движок Кармака (из грядущего шутера RAGE) даже широко продавать не будут – его разрешается использовать только клиентам издательства Bethesda Softworks.

Unreal Engine 2. И в ранних Unreal Tournament, и в Quake III бойцы одевались крайне вызывающе.

Gears of War 3

Batman: Arkham City


American McGee's Grimm



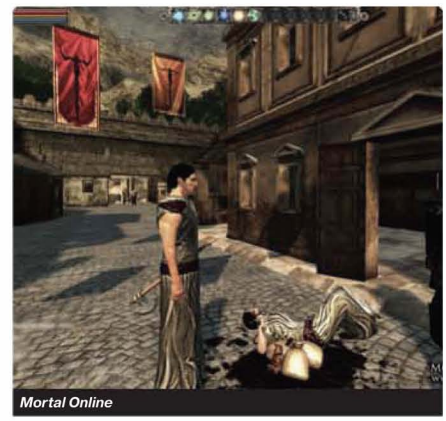
Borderlands

TERA Online

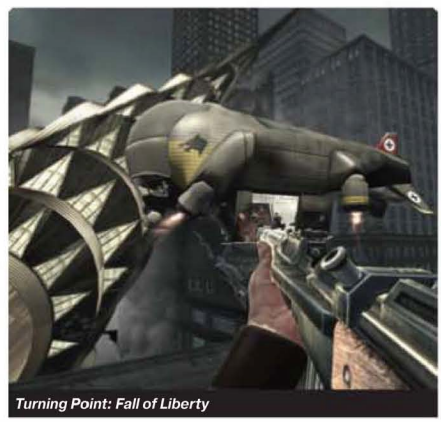
АНДРЕ БОРДУ ИЗ ACE TEAM О ROCK OF AGES: «СНАЧАЛА МЫ ХОТЕЛИ СОБИРАТЬ ИГРУ НА SOURCE, КАК И ZENO CLASH, НО ПОТОМ РЕШИЛИ СДЕЛАТЬ ЕЕ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОЙ – A SOURCE ТОГДА НЕ ПОДДЕРЖИВАЛ PS3. EPIC ПОСМОТРЕЛИ НА ТИЗЕР ПРОЕКТА, ОСТАЛИСЬ ДОВОЛЬНЫ И НАЧАЛИ С НАМИ РАБОТУ».

АМЕРИКАН МАКГИ О GRIMM: «РАНЬШЕ, КОГДА Я РАБОТАЛ В ID, UNREAL ENGINE КОНКУРИРОВАЛ С НАШЕЙ ТЕХНОЛОГИЕЙ, ПОЭТОМУ Я ВСЯЧЕСКИ ЕГО НЕ ЛЮБИЛ. НО ЗА ГОДЫ ДВИЖОК ПРЕОБРАЗИЛСЯ, ТЕПЕРЬ ИМЕННО НА НЕМ Я ОСТАНОВИЛСЯ ДЛЯ GRIMM. ИГРА У НАС ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ, ДА ПРИТОМ ЭПИЗОДИЧЕСКАЯ, ПОЭТОМУ ДВИЖОК НУЖЕН БЫЛ МАКСИМАЛЬНО ГИБКИЙ И ПРИ ЭТОМ УДОБНЫЙ. МЫ ОПРОБОВАЛИ И ДРУГИЕ ТЕХНОЛОГИИ – SOURCE, GAMEBRYO, ID TECH – НО ОСТАНОВИЛИСЬ ИМЕННО НА ИНСТРУМЕНТАХ ОТ EPIC».

Трансформеры: Битва за Кибертрон

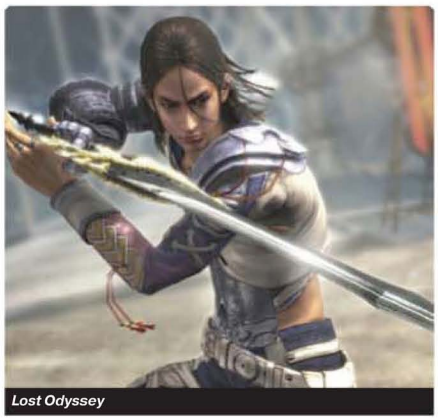

Mortal Online

The Agency

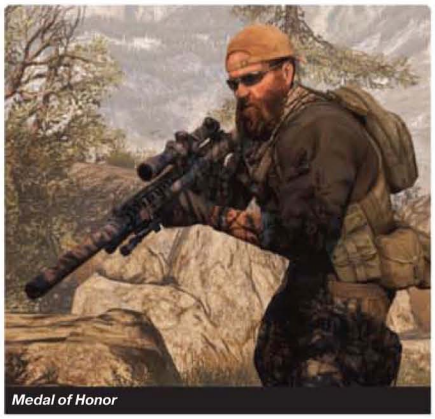

Turning Point: Fall of Liberty

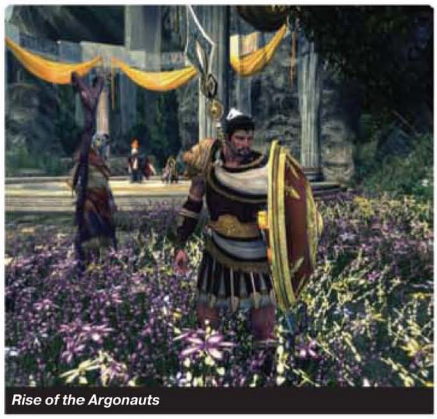
Mortal Kombat vs. DC Universe

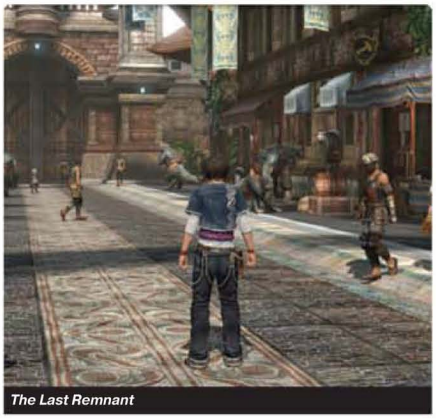
Mass Effect 2


Lost Odyssey

КРЭГ АЛЛЕН ИЗ SPARK UNLIMITED О LEGENDARY: «МЫ, КАК НЕЗАВИСИМАЯ СТУДИЯ СРЕДНИХ РАЗМЕРОВ, НЕ МОГЛИ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ СОБСТВЕННЫЙ МОЩНЫЙ ДВИЖОК, ПРИШЛОСЬ ПОКУПАТЬ ЧУЖОЙ. UNREAL ENGINE 3 МЫ ВЫБРАЛИ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ПОТОМУ, ЧТО В НЕМ ОЧЕНЬ ПРОСТО РАБОТАТЬ. УЧИТЫВАЯ КОЛИЧЕСТВО КОНТЕНТА В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ, ДЛЯ НАС БЫЛО ОЧЕНЬ ВАЖНО КАК МОЖНО БЫСТРЕЙ ОСВОИТЬ ТЕХНОЛОГИЮ И ПРИНЯТЬСЯ ЗА РАБОТУ».


Medal of Honor


Rise of the Argonauts


The Last Remnant

Star Tales

ТАКУ МУРАТА ИЗ SQUARE ENIX О THE LAST REMNANT: «МЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ UNREAL ENGINE 3, ПОТОМУ ЧТО ЭТОЙ КОНКРЕТНОЙ ИГРЕ ХОТЕЛИ ПРИДАТЬ ЗАПАДНЫЙ НАСТРОЙ – МЫ С НЕЙ ОРИЕНТИРОВАЛИСЬ НА ЕВРОПЕЙСКИЙ И АМЕРИКАНСКИЙ РЫНКИ. ВЫБОР ДВИЖКА ПОПРОСТУ ОТРАЖАЛ ФИЛОСОФИЮ АВТОРОВ. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ, ДЛЯ КАКОЙ-НИБУДЬ FINAL FANTASY XIII НАМ БЫЛО УДОБНЕЙ ВЗЯТЬ СОБСТВЕННЫЙ ДВИЖОК, КОТОРЫЙ ВОБРАЛ В СЕБЯ ВЕСЬ МНОГОЛЕТНИЙ ОПЫТ SQUARE ENIX».

Nurien

Tom Clancy's EndWar

Трон: Эволюция

Blade & Soul

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОММУНИЗМ

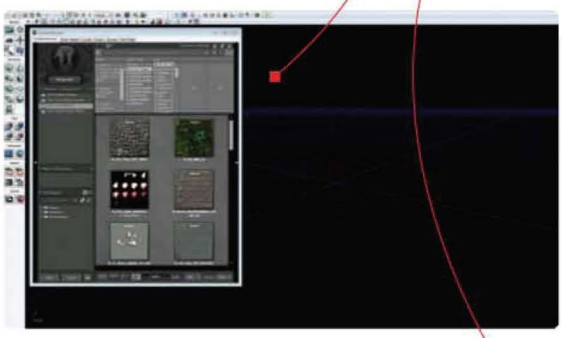
UDK – набор инструментов, с которым создавались и создаются лучшие игры современности, за который ведущие разработчики платят сотни тысяч, а то и миллион долларов. Именно этот UDK с декабря прошлого года стал бесплатным и доступен теперь для скачки на сайте www.udk.com. В чем подвох? Подвоха особого и нет, хотя Epic и впрямь далеки пока от идеалов филантропии. Таким ходом владельцы движка хотят сделать его популярней, взрастить новые таланты и заодно заявить о себе на растущем рынке независимых игр.

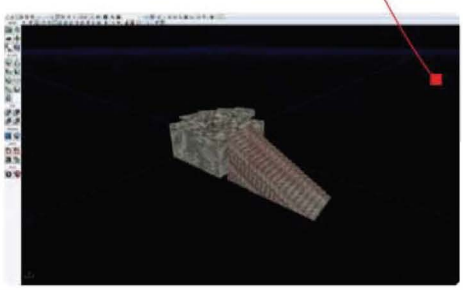
Видите ли, UDK хоть и работает с Unreal Engine 3, но он не дает к последнему полного доступа. Чтобы получить исходный код – а с ним и возможность свободно редактировать графический движок, подстраивая его под нужды игры, – все еще нужно платить сумму, равную примерно миллиону долларов. И, что очень важно, без доступа к исходному коду вы не сможете разрабатывать игры для консолей (кроме iPhone и iPad – их UDK поддерживает). Бесплатно же вы получаете лишь набор редакторов для Unreal Engine 3 – программы удобные, гибкие и во всех аспектах профессиональные, но их недостаточно, чтобы сделать большой коммерческий продукт. А на продукты маленькие (примеры их вы найдете на следующем развороте), которые создаются через один лишь UDK и без махинаций с исходным кодом, распространяются свои правила. Так, скачав редактор, вы можете совершенно бесплатно сделать и выпустить некоммерческую игру. Если же хотите получить со своего продукта прибыль, заплатите Epic $99 и отчисляйте им роялти 25% со всех доходов свыше $5000 – если ваша игра, конечно, столько принесет. Для неуверенных новичков предложение очень выгодное – с одной стороны, проект делается дешево и хорошо, с другой, вы попутно учитесь работать с одним из главных движков индустрии и нарабатываете навыки для серьезной карьеры. Так что всем, кто видит для себя будущее в игростроении, советуем скачать и попробовать UDK – как минимум получите ценные знания. Думаете, разобраться будет сложно? Мы провели специальный эксперимент, чтобы вас разубедить.

Опыт очень простой: ваш покорный (ничего не понимающий в программировании и дизайне уровней и не видевший игрового редактора со времен первого Quake) решил не быть голословным в своих напутствиях и самостоятельно опробовал страшноватый UDK – скачал программу и окунулся в нее без всякой предварительной подготовки. Для чистоты эксперимента никаких туториалов заранее не изучалось и учебников не читалось, поэтому вы можете в реальном времени проследить, как долго полнейший новичок осваивает азы UDK.

00:00

Вот таким интерфейсом UDK приветствует ошарашенного индиразработчика – ничего не понятно, кнопочки пугают, окошки хочется закрыть. Благо, из здешних меню можно быстро найти дорогу на онлайновый видеотуториал – стоит посмотреть его минут хотя бы пять, и все становится более-менее понятно.



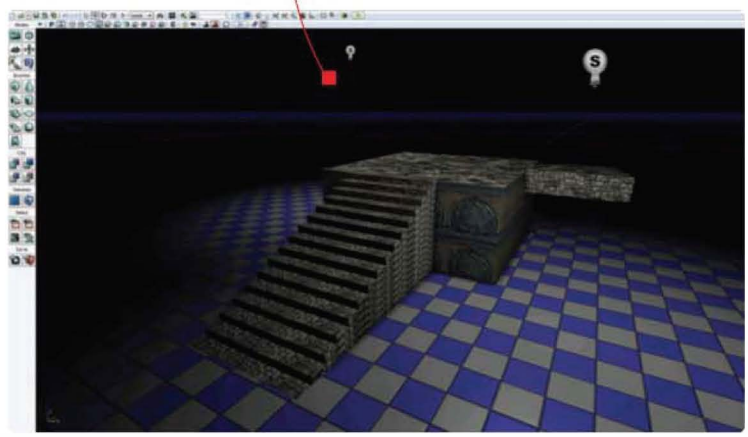


00:24

Самое простое занятие для неумелого игродела – создавать вот такие геометрические фигуры. Выбирать их можно из меню слева: левым кликом они создаются, правым меняются их параметры (длина, ширина и прочее). Наложить текстуры – тоже минутное дело, интерфейс тут элементарный: берете из отдельного окошка картинку, например, с кирпичами, перетягиваете ее на какую-нибудь стену, и та вмиг окрашивается выбранным узором.

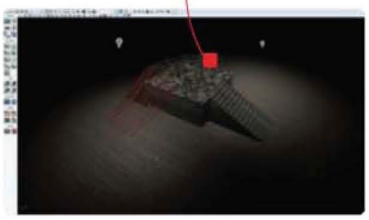
00:43

Стоит только поставить на уровень источники света, и геометрические формы начинают красиво переливаться, напоминая всем своим видом, что тут вам не первый Quake. Кстати, освещение можно делать как динамическим (то есть обсчитывающим и элементы уровня, и персонажей с предметами), так и статическим – буква S на моих лампочках символизирует, что я использую именно последнюю разновидность.



01:06

Не один десяток минут потрачен на поиск заветных кнопок поворота объекта – овладев навыком (элементарным, но уж извините), вы открываете себе полную свободу творчества.



01:15

При попытке сделать округлую крышу редактор начинает ощутимо замедляться: очевидно, чем сложней ваш уровень, тем больше ресурсов ест программа. Крыша в итоге становится угловатой, как у модных в этом игровом сезоне вьетнамцев.

01:25

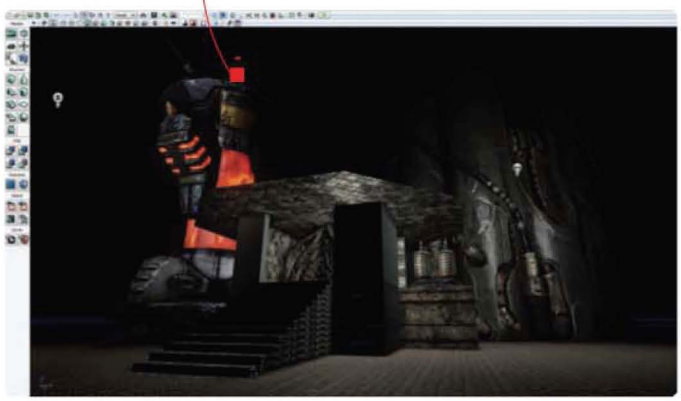
Огорчает скудный набор базовых текстур: их, видимо, стоит загружать отдельно или делать самому.

01:31

Не Gears of War, конечно, но право на жизнь имеет.

01:45

В недрах меню случайно находится комплект заранее приготовленных объектов от Epic – наш уровень становится, наконец, более-менее красивым.



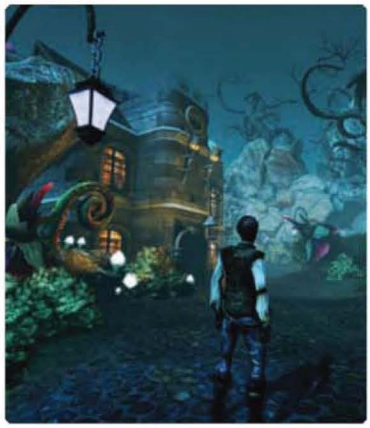
01:45

И в него можно даже играть! Несмотря на заявления программы об ошибках. Ничего не зная о движке и редакторе, мы породили целый домик, притом меньше чем за два часа. То ли у нас выдающийся талант, то ли UDK действительно очень простой для освоения.

ВНЕ МОДОВ

Релиз UDK для многих начинающих разработчиков стал самым важным событием после вымирания динозавров: теперь все, кто раньше мог лишь делать модификации к уже существующим играм Epic, – все они стали свободными людьми. Мод к Gears of War – это просто мод, в него нельзя играть без Gears. UDK же позволил превратить бывшие модификации в независимые игры, сделал из моддеров инди-разработчиков, которые при должном старании свои продукты могут продать. Посмотрим, какие проекты успели собрать предприимчивые новички на UDK.

Jeklynn Heights



Vex Studios доказывает: сделать стильную, необычную картинку можно и с UDK, без полного доступа к Unreal Engine 3. Яркому сказочному миру, правда, в Jeklynn Heights отводится роль лишь арены для боев: Vex Studios, команда в десять человек, строит на движке многопользовательский шутер. Завязка напоминает BioShock: есть небольшой уютный городок, люди в нем хорошие и цивилизованные… днем, по крайней мере. Ночью же они берут ружья и идут охотиться на соседей. Геймеры в этот момент разбиваются на две команды – богачи и обитатели трущоб – выбирают класс персонажа и выходят на карту. Режим заявлен один – этакий «захват флага» – но с нюансами: на картах будут разбросаны «сферы умений», дающие ту или иную способность сразу всей команде, и расставлены «точки разумности», которые рождают ИИ-напарников и приносят опыт (прокачка тоже есть, да). Звучит прекрасно: оригинально, но при этом выполнимо – редкая комбинация для инди. Разработчики вообще мыслят практично и твердо намерены запустить свою игру как коммерческий продукт. Вот только с финансами у них пока туго (как и у многих их коллег по инди-цеху): работу команды всю дорогу спонсировал глава проекта, но теперь пора бы уже найти и стороннего издателя, без него бюджет не отбить. Авторы пока зарабатывают как могут: за $10 они продают ключи на бету, а за $20 вы можете получить персональное место в титрах игры. Даты релиза пока нет, но хочется верить, что до этого самого релиза проект доживет.

Warm Gun

Онлайновые шутеры – жанр, очень популярный у неопытных разработчиков. Во-первых, потому что шутеры такие все любят; во-вторых, потому что уровней, врагов и прочего контента тут требуется не так много, как для игр одиночных. Да, Warm Gun – еще один представитель жанра, вновь с системой классов, но теперь в сеттинге футуристического Дикого Запада. Прошла, дескать, Третья мировая, нефть докачали, уголь сгорел, а солнце всех не прокормит – и американцы откатились назад в салуны, сели на лошадей и с шляпой на голове поехали осваивать континент – опять. Головокружительных инноваций заметить не получается, но милый сердцу шутер со старомодным оружием и духом только-только пробуждающегося капитализма в Warm Gun можно разглядеть. Разработка ведется уже три года, команда, естественно, молодая, офиса нет, трудится каждый из дома – ну, вы понимаете. При этом уровень у игры весьма профессиональный. Выпускать планируют в конце этого года не только на ПК, но и на iPhone с iPad – UDK эти платформы поддерживает, и уж там-то хороший шутер может найти свою аудиторию. Как и многие другие проекты, Warm Gun был спасен выпуском UDK – раньше игра разрабатывалась как мод к Unreal Tournament 3, а значит, и шансов стать коммерческим продуктом у нее не было. UDK проблему решил.

ORION: Prelude

Не все инди-проекты рождаются за пару лет: ORION, например, в разработке уже одиннадцатый год. Он сменил три движка: начался на GoldSRC (из первого Half-Life), потом перешел на Source, теперь работает на Unreal Engine 3 через UDK. За долгий период подпольной жизни ORION даже успел породить одну многопользовательскую бету. Самое удивительное, что такой живучий проект никакой блестящей идеей не подпитывается: это просто клон мультиплеера Halo. Но с динозаврами и мехами. И для PC. Хм, этого может и хватить для успеха, почему бы нет. Однажды разработчики планируют сделать и консольные версии, но для этого им нужен серьезный издатель, который заплатит за полную версию движка. Пока же команда остается независимой и спонсируется силами фанатов – через сервис KickStarters, где онлайновым филантропам выдаются за взносы как мелкие бонусы (вроде подписанного письма с благодарностью за $1), так и крупные (например, за $1000 вы получаете собственного персонажа в игре и ачивмент в свою честь). Когда разработчики наберут достаточно денег, они планируют запустить свежую бету и поехать с ней на Game Developers Conference искать возможного покупателя.

S.p.A.I.

Как и многие независимые проекты, S.p.A.I. родился в формате выпускного проекта – на этот раз пятерых австралийских студентов. За считанные месяцы разработчики придумали в меру банальный сюжет о виртуальном мире и программе-хакере (конечно же, женского пола), визуальный дизайн (вышло подозрительно похоже на «Трон», но влияние и не отрицают, добавляют только, что из аниме Ghost in the Shell тоже чуть-чуть утащили) и создали полноценную бесплатную игру: головоломку с элементами экшна. Что примечательно, ни капельки не похожую на Portal. Пазлы в S.p.A.I. вышли необычными – не какими-то сверхноваторскими, но любопытными точно. Например, героиня может стрельбой переводить платформы на уровне из одного состояния в другое: запускать их по заданному маршруту или заставлять исчезнуть, оставляя лишь полупрозрачный силуэт. В итоге акробатические уровни получают неожиданно острую динамику (часто расстреливать платформы приходится уже во время падения) и заставляют иной раз заранее продумывать маршрут. S.p.A.I. вышла в итоге очень качественной, и на портале indiedDB она получила титул «Лучшая игра на движке UDK 2010 года». Наградой для разработчиков станет поездка в Epic, где они не только посмотрят на работу профессионалов, но и покажут демку своего проекта.

FPS Terminator

Отличный пример того, на что способна горстка мотивированных фанатов. FPS Terminator выглядит как консольный Killzone 2 – без преувеличения. Unreal Engine 3 выдает потрясающую картинку, а эстетика киносериала передается безупречно. И это притом, что начинался проект как мод для Gears of War, то есть для UDK он пока толком даже не оптимизирован. К сожалению, со всем остальным у The Original Studios проблемы: представленная на суд общественности демка играется с большим трудом, а в лабиринте мрачных уровней иной раз сложно найти выход. Критика разработчиков не смущает: однажды они хотят выпустить большую кампанию длиной в девять глав – конечно, не каноничную и не одобренную киностудиями, но не в этом суть. Жаль, что у проекта, очевидно, нет коммерческого будущего: не продавать же за деньги фанатскую игру по фильму-блокбастеру.

Ashura: Dark Reign

И если уж мы начали говорить о фанатском творчестве, невозможно закрыть глаза на самую буйную группу игровых энтузиастов: поклонников голубого ежика и его не столь любимых друзей. Попытки самой Sega воскресить сериал проваливаются одна за другой, а поклонники времени не теряют: у команды XR-S MOD Team, например, есть свое видение Соника нового поколения. Начавшаяся в 2006 году как мод для Unreal Tournament 2004, с релизом UDK игра обрела независимый статус: конечно, продать ее все еще невозможно (лицензию на Соника инди-разработчики никогда не смогут себе позволить), но распространять бесплатно разрешается – по крайней мере, не запрещается: Sega, правда, всегда может вмешаться и потребовать денег или закрытия проекта. В любом случае, пока никакой игры толком и нету: работа ведется, результат можно увидеть лишь на скриншотах, даже видео из текущего UDK-билда не собрали. А переходить на новый движок было необходимо: ведь Unreal Tournament 2004 в наше-то время не у каждого геймера есть, а игры для UDK можно запускать без программ-посредников. О геймплее рассказывают по мере его, гм, изобретения: все-таки инди-игры зачастую собираются на ходу, а идеи рождаются уже в процессе. Так, сначала Соника хотели выпустить на широкие 3D-просторы, но позже начали давить ограничения движка: UDK не позволяет создавать карты шире, чем в 10 квадратных километров. А 10 километров для Соника – это ж за минуту можно пробежать. Вот и перевели шустрого зверя на 2.5D, где пространство можно растянуть лишь в одну сторону, а место использовать более разумно. И такие проблемы возникают на каждом шагу: команда-то маленькая. Программист, например, работает над проектом всего один. Так что если хотите помочь – осваивайте UDK и пишите письма в студию, там волонтерам всегда рады. ■

Автор:
Николай Арсеньев

ЗЕЛЕНЫЙ HULK РАЗБУШЕВАЛСЯ

Изучаем NVIDIA GeForce GTX 560 Ti в деталях

При чем здесь Халк? Простейшие ассоциации – логотип NVIDIA такой же зеленый, как и неудержимый герой комиксов от Marvel. NVIDIA выкатила очередное орудие победы в графических войнах под названием GeForce GTX 560 Ti. Кстати, приставка Ti вернулась в название карт GeForce из глубокого прошлого.

Новобранцу по имени GeForce GTX 560 Ti дан шанс проявить себя в секторе Middle-End, который мало того, что уже очень насыщен, так еще и почти полностью занят AMD. У NVIDIA было время все хорошенько обдумать и выбрать правильную стратегию. Итак, теперь мы имеем дело с ядром GF114, которое, говоря по секрету всему свету, является обновленной версией GF104. Из названия GeForce GTX 560 Ti сразу становится ясно, что карточка пришла на смену порядком поизносившейся GeForce GTX 460. Последняя, правда, продержалась на своем посту всего-то полгода. GeForce GTX 560 Ti получила от создателей 384 процессора CUDA, 64 текстурных блока и еще 32 ROP-конвейера. Прошлое поколение могло похвастаться более простой формулой, а именно 336/56/32. Между прочим, GeForce GTX 470 оторвалась не так далеко со своими 448/56/40. Скорости ядра, шейдеров и памяти равны 822/1644/4008 МГц против 675/1350/3600 МГц и 607/1400/3700 у GeForce GTX 460 и GeForce GTX 470 соответственно. Мы неспроста в сравнение внесли GeForce GTX 470, ведь благодаря своим характеристикам GPU и высоким частотам дерзкий новичок с легкостью обставляет обоих старичков! Заключительные штрихи – GeForce GTX 560 Ti имеет шину памяти 256 бит, стандартный объем памяти 1 Гбайт, который некоторые производители успели уже удвоить, ну а TDP ядра равен 170 Вт. Фирменные технологии в лице PhysX, 3D-Vision и Surround включены.

Главные производители видеокарт успели представить референсные модели, а также модификации с обновленной системой охлаждения и заводским разгоном. Первоначальная стоимость GeForce GTX 560 Ti застыла на отметке 10 000 рублей, которая была оперативно пересмотрена в сторону снижения. В рознице можно найти карты по цене около 8000 рублей, а на подходе GeForce GTX 550 Ti...

SHUTTLE ПЕРЕШЛА НА SANDY BRIDGE

Парочка XPC-систем на Intel H67

Выход процессоров Sandy Bridge оказал существенное влияние на индустрию в целом. Shuttle тоже не прошла мимо этого события, пополнив и без того внушительную линейку своих мини-ПК серии XPC.

Свежеиспеченные barebone-системы получили индексы XPC SH67H3 и XPC SH67H7. Как и следовало ожидать, в качестве основы был выбран чипсет Intel H67, который создан для процессоров Intel Core второго поколения под Socket LGA1155. Они включают серии i3, i5 и i7. Выбор чипсета в пользу серии «H» вполне очевиден, ведь пользователь может захотеть собрать тихую и не шибко дорогую систему, воспользовавшись видеочипами процессоров Intel Core. Обе платы снабжены четырьмя DIMM-слотами, что дает возможность установить до 16 Гбайт оперативной памяти.

Внутри корпусов предусмотрено место для двух 3.5-дюймовых винчестеров и еще одно под DVD-драйв. При этом на самой плате в наличии по два разъема SATA 2-й и 3-й версий. Дополнительные жесткие диски можно будет подключить через разъемы eSATA и USB. При этом на переднюю панель SH67H3 и SH67H7 выведено по два порта USB 3.0 и еще один комбо-порт eSATA/USB. Для вывода видео в наличии HDMI и DVI-I. На платах есть разъемы PCI Express 2.0 x16 и PCI Express 2.0 x1. Последний будет доступен только в том случае, если установить видеокарту с компактным кулером, иначе он будет перекрыт системой охлаждения. Интересной особенностью мини-ПК стал Mini-PCIe, в который можно установить модуль WLAN. Блок питания, получивший сертификат 80plus, имеет мощность 300 Вт и 6-пиновый разъем для видеокарты. Может показаться, что маловато будет, однако для видеокарт уровня Radeon HD 6850 или грядущей GeForce GTX 550 Ti должно хватить. Опционально блок питания можно заменить на модель мощностью 500 Вт, что существенно расширит выбор. Процессор охлаждает штатный кулер с тепловыми трубками.

Основное отличие между XPC SH67H3 и XPC SH67H7 кроется во фронтальной панели. В первом случае периферийные разъемы ничем не прикрыты, а во втором есть шторки, скрывающие их и оптический привод. Рекомендованная стоимость систем €239 и €251 соответственно.

НЕЖДАННО, НЕГАДАННО

HIPER снова в действии

HIPER – компания с большой по IT-меркам историей. Ее блоки питания, корпуса и прочие аксессуары пользовались популярностью, однако в какой-то момент вся их продукция исчезла с прилавков магазинов. Кризис еще не минул, однако люди нашли в себе силы и снова вышли на рынок с тремя сериями блоков питания.

Флагманская серия получила индекс «K». Модельный ряд включает блоки мощностью 1000, 900, 800 и 700 Вт. Отличает их модульная система подключения кабелей с позолоченными контактами, что, по утверждению производителя, минимизирует потери тока. Кроме того, K-серия получила сертификат 80 PLUS Bronze, совместимость со всевозможными связками NVIDIA SLI и AMD CrossFire, для чего в наличии достаточное количество 6- и 8-контактных кабелей для видеокарт. Охлаждает элементы БП тихий 140-мм вентилятор с подсветкой. Как и прежде, топовые блоки поставляются в оригинальной пластиковой коробке ToolBox, которую можно впоследствии использовать и не по назначению, например, для кабелей и прочей мелочевки. M-серия более доступна по цене и также характеризуется высокой эффективностью, позолоченными разъемами и 140-мм вентилятором с подсветкой, разве что кабели больше не модульные. Доступны модели мощностью 700, 650, 600, 550 и 500 Вт. В наличии 6- и 8-контактные разъемы под видеокарты. Заключительным аккордом стали блоки питания мощностью 500, 450 и 400 Вт, вошедшие в семейство «S». Данные модели относятся к бюджетному сектору, все они оснащены 120-мм вентилятором, тремя кабелями питания SATA, а старшая версия – S500 – получила 6-контактный кабель для видеокарты. Похоже, что «камбэк» у компании HIPER состоялся.

ACER И 3D, ДРУЖБА НАВЕК

24 дюйма абсолютного Full HD в 3D

В наш век повального увлечения 3D (или это проделки маркетологов?) все кому не лень выпускают мониторы и всевозможные аксессуары для любителей всего самого объемного и трехмерного. Acer уже некоторое время выпускает 3D-мониторы и на сем поприще достигла определенных успехов. Последним шагом компании стал выпуск монитора GN245HQ с поддержкой HDMI 3D (вероятно, речь идет о HDMI 1.4).

Данный монитор позволяет просматривать Full HD-картинку в 3D, используя не только DVI-DL, но и порт HDMI 3D. Это обеспечивает полную поддержку NVIDIA 3D Vision, которая шаг за шагом завоевывает свое место под солнцем. Комплект поставки изначально включает одну пару очков от NVIDIA, при необходимости можно использовать несколько пар. Кроме компьютерных игр можно насладиться просмотром телевизионных передач и фильмов в 3D и даже подключить консоль с поддержкой подобных игр.

Диагональ Acer GN245HQ составляет 23.6 дюйма, рабочее разрешение равно 1920x1080, а соотношение сторон – киношные 16:9. Частота кадровой развертки подросла до 120 Гц, а заявленная динамическая контрастность – до невероятных 100 000 000:1. Время отклика – 2 мс. Данных о типе матрицы нет, но, исходя из вышеописанных данных, можно смело утверждать, что перед нами TN+Film. Для подсветки используются LED-ламы. Смотрится монитор агрессивно благодаря угловатым и стремительным формам корпуса и подставки.

Монитор Acer GN245HQ появится в продаже уже этой весной по довольно кусачей цене €429. Она объясняется довольно просто, ведь вместе с монитором поставляются и 3D-очки от NVIDIA.

САПФИРОВЫЙ НЕТТОП

SAPPHIRE осваивает новые ниши

SAPPHIRE решила расширить свой ассортимент, добавив в портфолио неттоп Edge-HD. Он получился ну очень компактным, хотя при этом характеристики выглядят весьма и весьма серьезно.

SAPPHIRE Edge-HD – один из самых маленьких компьютеров на свете, при этом он умудрился вместить в себя двуядерный процессор Intel Atom D510, работающий на частоте 1.66 ГГц, 2 Гбайт оперативной памяти DDR2-800 и довольно мощную графику от NVIDIA в лице ION2 с выделенной памятью объемом 512 Мбайт, встроенный жесткий диск насчитывает 250 Гбайт. Все это удалось запихнуть в корпус объемом менее полулитра!

Размеры Edge-HD и впрямь удивляют – 193x148x22 мм, вес составляет 530 г. Всю эту миниатюрную красоту можно установить на подставку из комплекта поставки. Кроме нее в коробке отыщется кабель HDMI, адаптер HDMI-DVI и флешка с драйверами. Для сетевого подключения предусмотрены гигабитный Ethernet и модуль Wi-Fi с поддержкой 802.11n. Под периферийные устройства выделены четыре порта USB 2.0, а для вывода графики HDMI и старый добрый D-Sub. Под нагрузкой Edge-HD потребляет всего-то 22 Вт. В принципе, неттоп изначально готов к работе, вот только предустановленная операционная система – FREE DOS.

О цене SAPPHIRE Edge-HD на сей момент информации нет.

ПЕРЕПОЛОХ ВОКРУГ 25 НМ...

...или почему переход вызвал столько шума

Компания OCZ начала перевод своей продукции на 25-нанометровую флеш-память, перед этим производители в один голос говорили о том, как мы хорошо заживем, как упадут цены, как вырастет скорость и так далее... Причин не верить не было, но случай внес свои коррективы. От пользователей, купивших новенькие OCZ Vertex 2 и Agility 2, стали поступать жалобы о том, что объем памяти стал меньше на пару-тройку гигабайт (учитывая емкость SSD, это существенно), а скорость не то чтобы не прибавилась, а наоборот снизилась. Сразу пошли разговоры про несовершенство свежеиспеченного техпроцесса и много чего еще. Но разгадка лежала на поверхности, как это обычно и бывает. OCZ решила использовать модули емкостью 64 Гбит вместо привычных 32 Гбит. Соответственно, этих самых модулей стало меньше, а вместе с этим уменьшилось количество действующих каналов контроллера, что непосредственным образом негативно повлияло на скорость чтения и записи. Что же до снижения объема доступной памяти, стало известно, что выпускаемая ныне память обладает меньшим ресурсом, в связи с чем больший объем памяти был выделен под резерв. Это обычная практика, используется не только в SSD, но и в классических винчестерах на жестких магнитных дисках. Тем не менее, доступная емкость снизилась, и об этом не сообщалось заранее. И цены остались прежними. А всего-то стоило производителю указать на фактические изменения. Проблема стала публичной, и OCZ приняло волевое решение бесплатно заменить все винчестеры на новые, в которых будут использоваться 32-гигабитные модули.

А вот Corsair решили подготовиться к переходу на 25 нанометров более ответственно: скорректировали указываемый объем свободного пространства в названии накопителей, снабдили приставкой «-A».

КУЛЕР С ИЗЮМИНКОЙ

Prolimatech Genesis, или обыкновенное чудо

Продукция Prolimatech – редкий гость на наших бескрайних морозных просторах. Но кулер Prolimatech Megahalems оказался настолько успешным, что его слава дошла и до России. Разработчики продолжают радовать и удивлять, на этот раз предстоит познакомиться с монструозным Prolimatech Genesis.

Конструкция Prolimatech Genesis очень необычная – первое, что бросается в глаза, это наличие двух радиаторов, один из которых расположен вертикально, второй горизонтально, а вовсе не параллельно друг другу, как обычно. В теории подобный подход позволит эффективно охлаждать как процессор, так и пространство вокруг, включая элементы питания и оперативную память.

В итоге можно подцепить до трех 120- или 140-миллиметровых вентиляторов! Стандартная версия Genesis не включает сами вентродуи, но необходимые крепления на месте. Разработчики заверяют, что их кулер позволит еще более эффективно остужать центральный процессор, а значит, получать больший разгон. В наличии дополнительные крепежные винты, позволяющие сильнее прижать кулер к поверхности процессора. Это позволит улучшить охлаждение, но выходит за рамки нагрузки, рекомендуемой Intel, – так и плату можно проломить.

Новинка совместима с Sockets AM2, AM2+ и AM3, а также Socket 775, 1155, 1156 и 1366. Комплект поставки включает термопасту. Стоимость Prolimatech Genesis составит €60.

Автор:
Евгений Никифоров

MORTAL COMBAT

ТЕСТ ПРОЦЕССОРОВ AMD И INTEL

Сегодня вашему вниманию предлагается очередная битва титанов в мире процессоров. Борьба двух основных конкурентов, AMD и Intel, скорее всего, не утихнет никогда. А нам только в радость узнать, что новенького приготовил каждый производитель, а также выяснить, кто же из них лучше справился с поставленной задачей. А повод для такого тестирования есть, причем самый что ни на есть важный, – выпуск шестиядерных ЦП от каждой из компаний.

Каждый из нас знает, что три наиболее важные характеристики для геймера в процессоре – это тактовая частота, количество ядер и объем кэша. К счастью, с каждым годом эти величины растут и приносят все больше и больше fps в наши любимые игровые приложения. К сожалению, производители процессоров уже давно избрали тактику наращивания ядер, а не «мегагерц», в связи с этим закон Мура в некоторой степени перестал работать. Благо, что разработчики игр активно отзываются на такую политику производителей ЦП и используют в своих наработках возможности нескольких ядер (пока не более четырех).
Переход на архитектуру 45 нм подарил нам еще и хорошие возможности для оверклокинга. Да и сами AMD и Intel уже почти перестали изготовлять процессоры с тактовой частотой ниже 3000 МГц. Несколько лет назад планка 3600-4000 МГц была уделом энтузиастов – а сегодня это нормальная рабочая частота для процессора в среднестатистическом игровом компьютере.
Именно поэтому в нашем сегодняшнем тестировании мы наглядно решили показать, что любой из экземпляров способен покорить частоту в 3600 МГц. Зачастую для этого требуется просто увеличить значение FSB, а в некоторых ситуациях просто повысить множитель, что еще проще. Но не стоит забывать, что с ростом FSB повышается и частота оперативной памяти, что благотворно сказывается на пропускной способности оной, а следовательно, и на производительности всей системы в целом.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

AMD Phenom II X4 965
AMD Phenom II X4 970
AMD Phenom II X6 1055T
AMD Phenom II X6 1090T
Intel Corei7-875K
Intel Corei7-930
Intel Corei7-975
Intel Corei7-980X

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Кулер:** Zalman CNPS 10X Extreme
- **Материнские платы:** ASRock 890FX Deluxe3 (AMD), ASRock X58 Extreme6 (Intel, LGA1366), ASRock P55 Extreme4 (Intel, LGA1156)
- **Оперативная память:** DDR3 Silicon Power X2133 МГц CL9 4 Гбайт (AMD), DDR3 Geil Black Dragon 1600 МГц CL8 4 Гбайт (Intel)
- **Видеокарта:** ATI Radeon HD 5670
- **Блок питания:** FSP Epsilon 700 Вт
- **Операционная система:** Windows Vista 64 бит

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Условия функционирования для конкурентов были одинаковые. Частота памяти зафиксирована на отметке 1333 МГц. А процессоры, как видно из графиков, работали в двух режимах: номинальном и разогнанном (на частоте 3600 МГц). Все по-честному.
Приложения, как всегда, мы выбрали таким образом, чтобы протестировать устройства с самых разных сторон. Стоит отметить, что в синтетическом тесте, так же как и в игре Street Fighter IV (качество графики High), мы выставили разрешение 800x600. Сделано это для того, чтобы максимально задействовать ресурсы центрального процессора и убрать нагрузку с графического ядра. Приложение Street Fighter IV мы добавили в тест не случайно, ведь многие геймеры покупают себе ЦП прежде всего для «игрушек». Интересно узнать, как будут смотреться бюджетные «камни» от AMD на фоне могучих процессоров от Intel именно в 3D.
А теперь переходим к знакомству с самими участниками, коротко описав основные характеристики каждого и возможности оных в тестовых приложениях.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ

	Частота, МГц	Количество ядер, шт.	КЭШ L2, Кбайт	КЭШ L3, Кбайт	Процессорный разъем	Цена, руб.
AMD Phenom II X4 965	3400	4	2048	6144	AM2+/AM3	5710
AMD Phenom II X4 970	3500	4	2048	6144	AM2+/AM3	6650
AMD Phenom II X6 1055T	2800	6	3072	6144	AM2+/AM3	6525
AMD Phenom II X6 1090T	3200	6	3072	6144	AM2+/AM3	8355
Intel Core i7-875K	2933	4	1024	8192	LGA1156	11951
Intel Core i7-930	2800	4	1024	8192	LGA1366	9641
Intel Core i7-975	3333	4	1024	8192	LGA1366	34461
Intel Core i7-980X	3333	6	1536	12288	LGA1366	38750

AMD PHENOM II X4 965

Начнем по порядку, от самого младшего устройства к самому старшему в представленной линейке. Первый в списке – AMD Phenom II X4 965. Четырехъядерный «камень», созданный по 45 нм технологии под названием Deneb.
Это поистине очень удачный продукт от AMD, прежде всего, из-за своего выдающегося оверклокерского потенциала. Покорить на нем частоту 3800-4000 МГц не составит большого труда, тем более что номинальная частота и так составляет 3400 МГц. Не стоит забывать и про еще один плюс – разблокированный множитель, с которым процесс разгона станет еще проще. Нам для достижения отметки в 3600 МГц не понадобилось даже увеличивать напряжение.
Греется AMD Phenom II X4 965 совсем не сильно, что также можно назвать положительным качеством. Это, конечно же, не значит, что эффективной системой охлаждения стоит пренебречь.
Как и ожидалось, результат в тестовых приложениях оказался самым слабым, однако AMD Phenom II X4 965 задал неплохой старт для всех остальных участников. К слову, в игре Street Fighter IV данный «камень» даже идет вровень со всеми конкурентами.
Разгон существенно ситуацию не изменил, однако он позволил приблизиться к старшей модели AMD Phenom II X4 970, а в тестовом пакете Everest и вовсе почти сравняться по итоговым показателям с шестиядерными собратьями.
Пожалуй, это решение, сочетающее в себе относительную доступность и прекрасную производительность, является самым выгодным для покупки среди четырехъядерных процессоров AMD.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая производительность
+ небольшое тепловыделение
+ доступная цена
+ значительный оверклокерский потенциал
– до уровня ЦП Intel все-таки не дотягивает

AMD PHENOM II X4 970

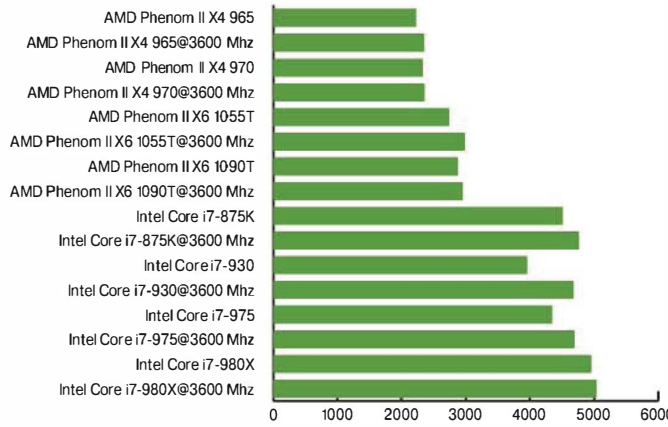
Очередной четырехъядерник от AMD Phenom II X4 970 обладает еще большей номинальной частотой – 3500 МГц. Это на 100 МГц больше, чем у AMD Phenom II X4 965. А значит, тепловыделение осталось примерно на том же уровне. Остальные характеристики в сравнении с AMD Phenom II X4 965 остались неизменными. Множитель у этого процессора также свободный, в результате чего процесс разгона не станет сложной задачей. Производительность этого экземпляра на номинале, самособой, чуть больше, чем у предшественника с индексом 965, но мы можем по-прежнему констатировать большое отставание от прямых конкурентов от Intel. Забавно, что за дополнительные 100 МГц нужно заплатить на целых 30 долларов больше, чем за AMD Phenom II X4 965. Учитывая все вышесказанное, такое решение не очень-то и оправдано. Не совсем понятна и целесообразность выпуска этого продукта. С другой стороны, в последнее время мы видели достаточно много маркетинговых ходов (будь то производство новых девайсов с минимальными изменениями или простое их переименование), которые призваны привлечь внимание к тому или иному модельному ряду. Заканчивая разговор о четырехъядерных процессорах AMD, хочется напомнить вам про первые Phenom, которые даже не хочется сравнивать с нынешними моделями. Как говорится, прогресс налицо.

ЦЕНА 6650 РУБ.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая производительность
+ небольшое тепловыделение
+ разблокированный множитель
- завышенная цена



Здесь формула проста – чем мощнее, тем больше скорость.

AMD PHENOM II X6 1055T

Один из первых шестиядерных процессоров от компании AMD, основанный на ядре Thuban. Причем, забегая вперед, скажем, что весьма удачный. AMD Phenom II X6 1055T изготовлен по 45 нм техпроцессу, а объем кэш-памяти второго и третьего уровней составляет 3 Мбайт и 6 Мбайт, соответственно. Тактовая частота Phenom II X6 1055T равна 2800 МГц.

Последний показатель не самый выдающийся, но его достаточно, чтобы оставить позади два предыдущих процессора из стана AMD. Но, тем не менее, мало, чтобы догнать любой из экземпляров Intel.

Ситуацию во многом исправляет разгон до частоты 3600 МГц. Сразу хочется отметить, что это значение покорилось нам не сразу. Дело в том, что множитель здесь заблокирован на значении 14. Нам пришлось увеличивать частоту FSB и напряжение, причем последнее весьма значительно. В итоге, нам все-таки удалось добиться стабильной работы в тестовых приложениях. На такой частоте AMD Phenom II X6 1055T сравнялся и обогнал в приложении 3DMark Vantage неразогнанный Intel Core i7-930, что можно назвать неплохим результатом. Но не стоит забывать, что у последнего на два ядра меньше. Что касается игры Street Fighter IV, то AMD Phenom II X6 1055T и вовсе показывает максимальную производительность среди всех участников. В число достоинств процессора входит и поистине феноменальная цена. Шутка ли, но этот экземпляр стоит дешевле, чем AMD Phenom II X4 970. А разница в производительности между ними видна невооруженным глазом.

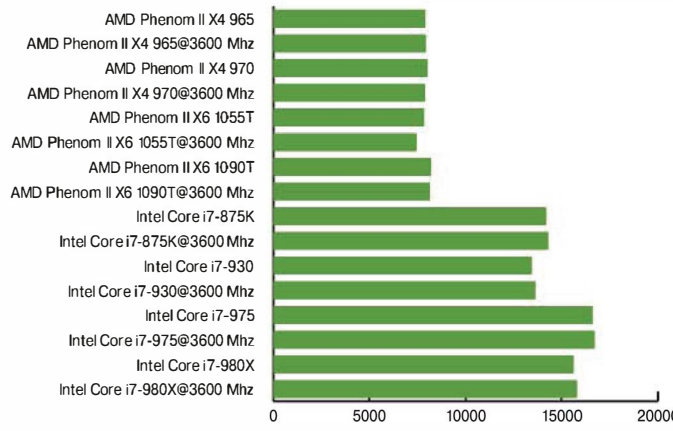
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ЦЕНА 6525 РУБ.

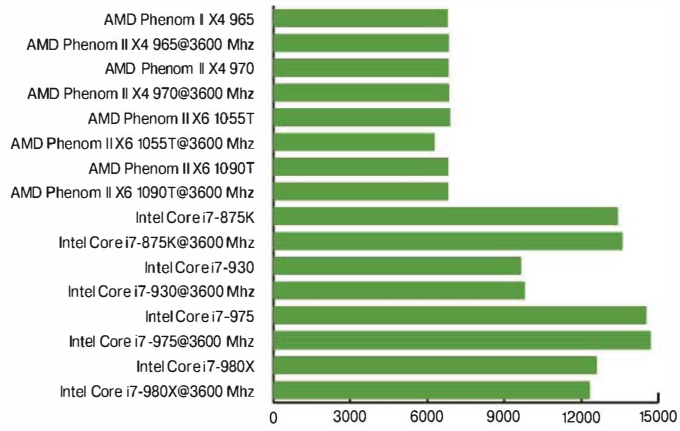
★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ прекрасная цена
- весьма «тяжелый» разгон



Сколько ядер ни дай «феному», все равно результат все процессоры линейки покажут одинаковый.



Опять процессоры Phenom демонстрируют идентичные результаты.

AMD PHENOM II X6 1090T

ЦЕНА 8355 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

AMD Phenom II X6 1090T стал одним из первых шестиядерных решений AMD. Изменений, касающихся архитектуры и внутренних характеристик по сравнению с AMD Phenom II X6 1055T, нет, не считая тактовой частоты, которая на этом экземпляре составляет 3200 МГц. Огромный плюс – это свободный множитель.
Частоту в 3600 МГц процессор покорил достаточно просто, но номинальное напряжение все-таки пришлось повысить, потому что на стандартном значении во время тестов мы то и дело лицезрели «синий экран». Тепловыделение у Phenom II X6 1090T отнюдь не маленькое, поэтому стоит запастись качественным и эффективным кулером.
Заметьте, что дополнительные 400 МГц, которые можно получить легким разгоном, стоят целых 60 долларов – именно такая разница в цене между этой моделью и Phenom II X6 1055T. Жаль, что этот флагман не может на равных бороться даже с четырехъядерными процессорами Intel, не считая, опять же, игровое приложение Street Fighter IV.
Тем не менее, это лучший процессор от AMD на сегодняшний день, и не только среди наших участников. А хороший оверклокерский потенциал является привлекательным бонусом при покупке этого ЦП.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ отличная производительность
+ разблокированный множитель
– высокая цена относительно предшественника
– значительное тепловыделение

INTEL CORE I7-875K

ЦЕНА 11 951 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

Единственный экземпляр четырехъядерного процессора от Intel в нашем тесте, работающий под управлением Socket LGA1156. Ничего плохого в этом нет, если не считать, что вам автоматически не будут доступны возможности чипсета Intel X58, а следовательно, и трехканальная память. Однако отчаиваться по этому поводу не стоит. Intel Core i7-875K, как и все остальные четырехъядерные модели, имеет 1 Мбайт кэш-памяти второго уровня и целых 8 Мбайт – третьего. Процессор изготовлен по 45 нм нормам, а номинальная частота составляет 2933 МГц. Intel Core i7-875K оказался настолько удачным, что во многих тестах даже обошел Intel Core i7-930. Причем разница в тактовой частоте между ними всего 133 МГц в пользу первого. У Intel Core i7-875K есть еще одно неоспоримое преимущество – свободный множитель.
Жаль только, что стоит этот ЦП почти 12 тысяч рублей. Эта цена во многом связана с разблокированным множителем и хорошим оверклокерским потенциалом. Достоинством Socket LGA1156 является тот факт, что стоимость материнских плат с этим разъемом ниже, чем цена материнских плат для процессоров с разъемом Socket LGA1366. Также стоит отметить, что Intel Core i7-875K работает исключительно с двухканальной памятью. Следовательно, потребность в третьем модуле памяти отпадает сама собой.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ отличная производительность
+ разблокированный множитель
– высокая цена
– технические ограничения, связанные с процессорным разъемом

INTEL CORE I7-930

ЦЕНА 9641 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

Кардинальных перемен по сравнению с Intel Core i7-875K нет, если не считать переход на новый сокет LGA1366, а также смену названия ядра – Bloomfield. Стоит сказать и про заблокированный множитель. Тактовая частота Intel Core i7-930 составляет 2800 МГц, однако это вас не должно смущать, потому что про великолепный оверклокерский потенциал процессоров Core i7 вам хорошо известно. Частота в 3600 МГц покорилась достаточно легко. Вслед за оной выросли и результаты в тестовых приложениях, которые позволили сравняться с показателями Intel Core i7-875K и Intel Core i7-975. А это, в свою очередь, очень здорово, ведь цена на Intel Core i7-930 гораздо более привлекательна для покупателя, нежели у остальных прямых конкурентов в стане Intel. Это единственный процессор от Intel в нашем тестировании, который можно купить дешевле 10000 рублей.
Тепловыделение этого ЦП находится на приемлемом уровне, что тоже очень хорошо.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ неплохая производительность
+ довольно приемлемая цена для процессоров Intel
+ хороший оверклокерский потенциал

INTEL CORE I7-975

ЦЕНА 34 461 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Пришло время протестировать четырехъядерный флагман, теперь уже от Intel. Это самый настоящий Extreme Edition. Причем во всех отношениях. Во-первых, номинальная частота составляет 3333 МГц. Во-вторых, разблокированный множитель. 3600 МГц в данном случае нельзя назвать сколь-нибудь серьезным разгоном: здесь напрашивается частота в районе 3800 МГц. Благо «камень» греется не сильно. Во время тестирования температура находилась на отметке в 45 градусов Цельсия. В-третьих, безусловно, цена, которая составляет примерно 1000 долларов. Так как до недавнего времени эта модель была топовой в линейке продуктов от Intel, то и цена должна быть соответствующей. На наш взгляд, не стоит тратить такие баснословные деньги на покупку данной модели. Прежде всего потому, что на равной частоте этот процессор ничем не лучше своих предшественников, в то время как переплата более чем трехкратная. А добавив еще 4 тысячи рублей (при такой стоимости одного ЦП это уже и не так много), можно купить самый мощный шестиядерник от Intel. И тем не менее, это лучший четырехъядерный процессор на сегодняшний день: результаты тестовых приложений только подтверждают этот факт.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ отличная производительность
+ разблокированный множитель
– высокая цена

INTEL CORE I7-980X

ВНЕ КОНКУРСА

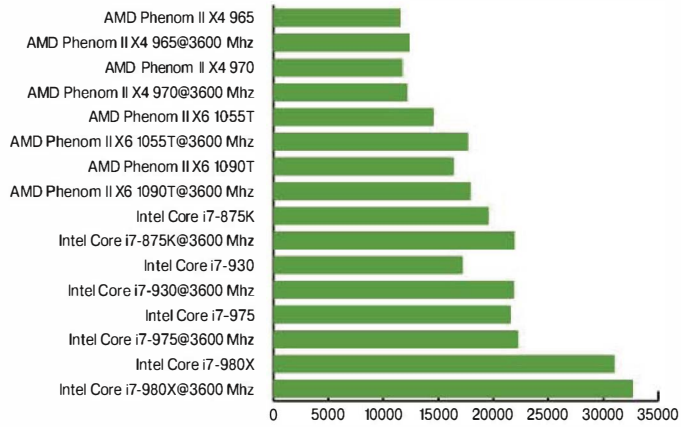
Украшение нашего сегодняшнего тестирования – шетиядерник от Intel под названием Core i7-980X, основанный на новой архитектуре ядра Gulftown.
Процессор изготовлен по 32 нм техпроцессу – то, к чему AMD придет только через несколько месяцев. Объем кэш-памяти второго уровня составляет 1536 Кбайт, а третьего уровня – 12 Мбайт! Номинальная частота равна 3333 МГц, имеется разблокированный множитель. Это лучшее, что можно воткнуть в процессорный разъем вашего компьютера. Даже не сомневайтесь в этом. Intel Core i7-980X совершенно спокойно разгоняется до 4000 МГц. Стоит не забыть, что перед установкой этого ЦП может понадобиться обновление BIOS вашей материнской платы.
Более красноречиво об этом устройстве могут сказать только результаты тестирования. Однако даже такой монстр показывает примерно одинаковый итог в приложении Street Fighter IV по сравнению с остальными участниками, в том числе и с продуктами от AMD: игра не поддерживает работу с шестью процессорными ядрами.
Закономерной такую высокую цену назвать сложно. Только вдумайтесь: шестиядерник от AMD стоит почти в 5 раз дешевле! Деньги, которые нужно заплатить за Intel Core i7-980X, можно потратить на сборку приличного игрового компьютера. Интересно, что в то же время Intel позиционирует процессор как игровое решение.
Топовый шестиядерник от Intel подойдет и для сборки мощной вычислительной станции, хотя для таких целей есть «камни» Intel Xeon.

ЦЕНА 38 750 РУБ.

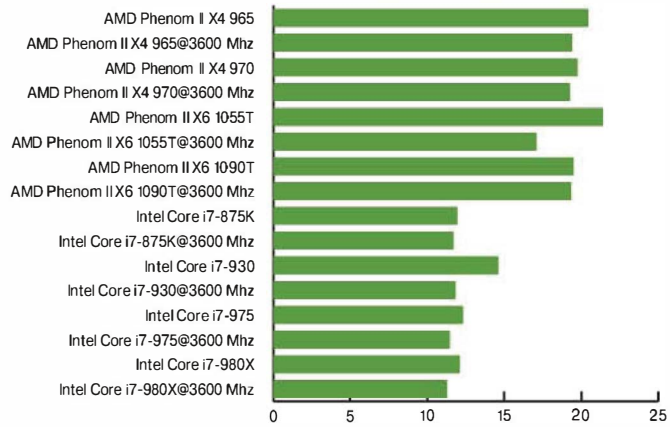
★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ выдающаяся производительность
+ разблокированный множитель
- баснословная цена



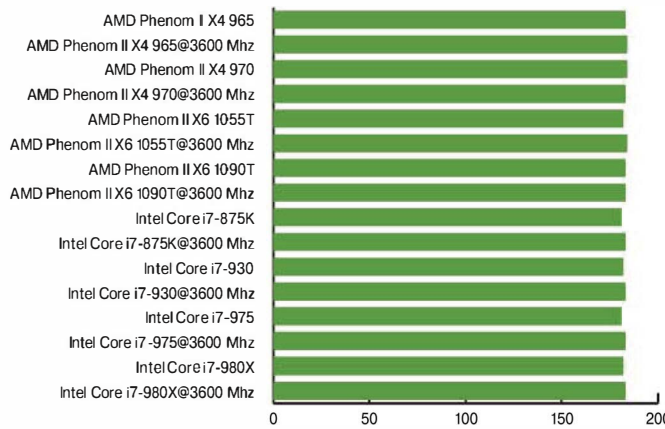
Этот тест ярче всего демонстрирует мощность каждого из тестируемых участников.



Процессоры Intel на голову выше решений AMD.

ВЫВОДЫ

Равной борьбы, к сожалению не получилось. Видимо, компания AMD просто смирилась со вторым местом в этом бою и решила сосредоточиться на производстве бюджетных моделей. А может, оно и к лучшему, ведь процессоры именно этой компании наиболее сбалансированны, когда речь заходит о рейтинге цена/производительность.
Мы можем признать, что компания Intel добилась фактически тотального превосходства в сложных вычислительных задачах, но не в 3D. Дело в том, что не всегда показатели на высоких разрешениях будут такими же, как в низком. Но пропасть в производительности между «камнями» AMD и Intel в игровых приложениях не так существенна, как в остальных тестах. Об этом не стоит забывать.
Новые процессоры от AMD однозначно заслуживают похвалы. «Шестиядерный старт», безусловно, удался, причем с первого раза и весьма эффектно. За свои деньги Phenom II X6 1055T демонстрирует отличную производительность. Именно поэтому это устройство заслуживает награды «Лучшая покупка».
А триумфатора Intel мы в очередной раз поздравим с тем, что он не сдает позиции и продолжает показывать идеальные результаты. Как наиболее сбалансированная модель в линейке четырехъядерников от Intel, процессор Intel Core i7-930 получает награду «Выбор редакции». ■

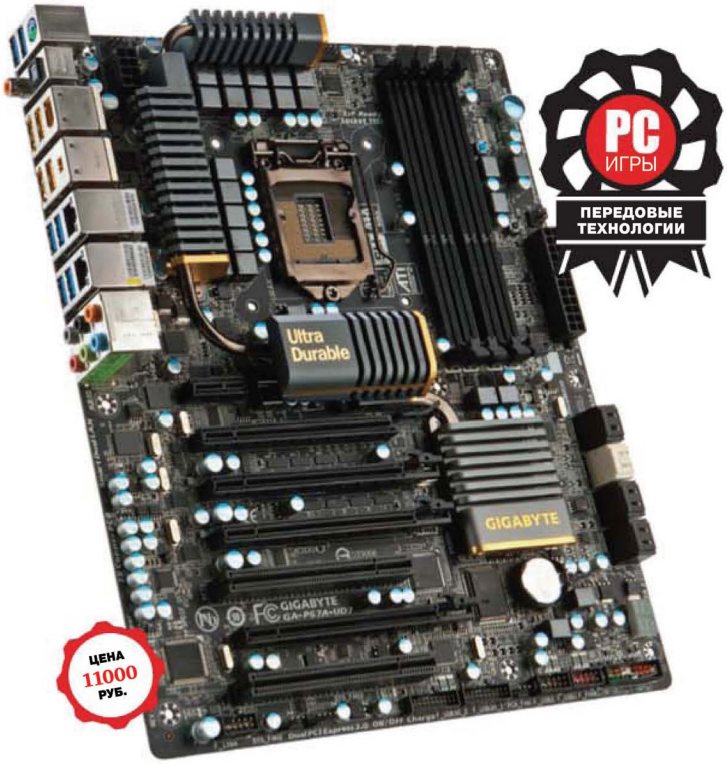


Единственное приложение, в котором процессоры AMD дали бой своим конкурентам.

Автор:
Евгений Никифоров

НАКОНЕЦ-ТО ПЕРЕМЕНЫ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-P67A-UD7



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket LGA1155
- **НАБОР ЛОГИКИ:** Intel P67 Express
- **ПАМЯТЬ:** DIMM, 4x DDR3, 1066-2133 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 4x PCI Express x16, 2x PCI, 1x PCI Express x1
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 4x SATA 3.0, 4x SATA II
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1x PS/2, 2x S/PDIF, 6x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x RJ-45, 2x FireWire (IEEE1394a), 2x eSATA, 6x аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2400, 3 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** Apacer PC3-14400 CL9, 2x 1 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** AMD Radeon HD 5670, Мбайт
- **НАКОПИТЕЛЬ:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II, 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M:** 11.716 с
- **WINRAR:** 2991 Кбайт/с
- **STREETFIGHTER IV, 1280X1024, HIGH:** 113 FPS
- **EVEREST READ:** 14269 Мбайт/с
- **EVEREST WRITE:** 21548 Мбайт/с
- **EVEREST RANDOM READ:** 198.8 Мбайт/с
- **EVEREST READ ACCESS:** 0.21 мс

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ новый дизайн продуктов GIGABYTE
+ хорошая разводка
+ широкий ассортимент новейших технологий
– завышенная цена

ЗОЛОТАЯ ТЬМА

Впервые увидев материнскую плату GIGABYTE GA-P67A-UD7, мы не сразу поверили в то, что перед нами продукт от этой фирмы. Все мы уже привыкли к текстолиту голубого цвета и разноцветным разъемам. Видимо, с приходом новой архитектуры Sandy Bridge изменилась и цветовая гамма системных плат. Жаль, однако, что комплектация флагманских продуктов не поменялась.

Теперь преобладают исключительно темные цвета, в частности черный. Даже разъемы DIMM выполнены в этом цвете, без намека на два канала. Второй цвет, присутствующий здесь, — золотой, в него частично окрашена система охлаждения, которая состоит из четырех радиаторов и одной теплотрубки, с прямой задачей справляется эта конструкция отменно.

Из полезного, кроме самой GA-P67A-UD7, в коробке нашлись разве что планка с разъемами eSATA на заднюю панель, шлейф для мостика MIO да несколько шнурков SATA с защелкой.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Как всегда, мы протестировали системную плату в приложениях, которые оценивают возможности всей системы. Скажем, WinRAR задействует связку процессор-память, а приложение AIDA64 оценивает возможности системной логики при работе с памятью и жестким диском. Технологии нового чипсета могут сказаться и на производительности в играх, поэтому мы и добавили бенчмарк Street Fighter IV.

ДЕЛА ЖЕЛЕЗНЫЕ

Плата буквально напичкана новейшими технологиями. Помимо самого современного сокета Intel, LGA1155, здесь есть поддержка оперативной памяти стандарта DDR3 вплоть до эффективной частоты 2133 МГц. Плюс ко всему четыре графических слота, два из которых работают по схеме x8+x8, а два других — по схеме x16+x16. Мало того, есть возможность организации как 3-Way SLI, так и CrossFireX.

Разводка организована достаточно грамотно. В GIGABYTE правильно сделали, что отказались от доисторических разъемов FDD и IDE. В результате остались только восемь SATA-портов. На плате организована 24-фазная подсистема питания, поэтому за стабильность работы системы можно не беспокоиться. Могут пригодиться и распаянные «примочки»: индикатор POST-кодов, а также кнопки Power, Reset и clear CMOS.

ОЧЕНЬ БЫСТРО

Полученные результаты в тестовых приложениях свидетельствуют о внушительных скоростных показателях не только самой материнской платы, но и архитектуры Sandy Bridge в частности. Если вам необходим производительный и современный компьютер сегодня, мы настоятельно рекомендуем заострить свое внимание именно на платформе, основанной на сокете LGA1155.

Но за все современное нужно много платить. И сегодняшний гость не стал исключением. Целых 11000 рублей за одну лишь материнскую плату, пусть и со всеми новейшими разработками. Таким образом, архитектура Sandy Bridge пока что остается прерогативой искушенных пользователей, готовых потратить несколько десятков тысяч рублей на ПК, который однозначно порадует их безупречной производительностью.

Автор:
Евгений Никифоров

СЕНСОРНО-БЕСПРОВОДНОЕ ПЛАМЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ БЕСПРОВОДНОЙ МЫШИ SPEEDLINK CUE MILTITOUCH MOUSE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, беспроводная
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** 1000 dpi
- **РАДИУС ДЕЙСТВИЯ:** 8 м
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 2
- **ОСОБЕННОСТИ:** сенсорная поверхность

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ многофункциональность сенсора
– высокая цена

ЗНАКОМСТВО С СЕНСОРОМ

Сама мышка имеет очень маленькие габариты, поэтому в суровой мужской руке как-то теряется, в результате чего не получается уверенно взять ее в громадную пятерню. Очевидно, что девайс будет отлично смотреться в паре с ноутбуком. Грациозный красный цвет неплохо сочетается с черной оправой по периметру корпуса. На верхней поверхности всего две кнопки: правая и (кто бы мог подумать!) левая, остальная поверхность «спинки» – это одно большое сенсорное поле, с помощью которого и происходят все чудеса. Внизу расположилась кнопка включения/выключения мышки плюс еще одна – для открытия отсека батареек.

Знакомство со SPEEDLINK CUE Miltitouch Mouse проходило в среде Windows XP. Первое, что захотелось отметить, так это очень высокую чувствительность ненастроенного прибора. Значит, пришло время устанавливать ПО, которое идет в комплекте. После окончания этой процедуры в трее появился значок фирменного софта – программа отвечает за настройку двух кнопок мышки, а также сенсорного поля. Оно реагирует на жесты пальцем, всего шесть вариантов: вверх, вниз, вправо, влево, два раза вправо и два раза влево. Команд, которые можно «повесить» на эти «кнопки», просто масса: начиная от простого прокручивания документа или страницы, заканчивая такими вариантами, как вырезать, копировать, вставить, найти, печать, открыть «мой компьютер», закрыть активное окно, показать рабочий стол, увеличить громкость, стоп/пауза и так далее. Мало того, есть возможность самому задать нужную функцию, написав макрос вручную. Интерфейс программы очень удобный, есть даже картинки характерных движений. Мы испробовали, как работают эти функции, и с уверенностью можем утверждать, что реализация данной идеи находится на самом высоком уровне. Сенсор действительно нашел достойное применение в мышах.

СЕНСОРНЫЙ ВЕК

В юморе, как известно, новое – хорошо забытое старое. В таком, казалось бы, постоянно прогрессирующем мире технологий ситуация порой обстоит ровно так же. Сенсоры – как поверхности, так и экраны – появились несколько десятилетий назад. До начала 2000-х годов технология вела размеренное существование. С началом нулевых индустрия внезапно попросту завалила нас сенсорами – телефонами, тачпадами, планшетами, элементами управления. Пришло время и мышек. Казалось бы, что может быть лучше старого доброго колеса прокрутки? Ответ очевиден: сенсор – так считает уже целая когорта компаний, в том числе SPEEDLINK.

ФИРМА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ

Компания SPEEDLINK уже 13 лет присутствует на рынке компьютерной периферии. За это время она успела наполнить свое портфолио не только всевозможными мышками, клавиатурами, гарнитурами, колонками, но и блоками питания, звуковыми картами, а также всяческими мелочами для консольных приставок. Вот такая многогранность.

Сегодня предстоит познакомиться с мышкой, которая позиционируется как мультимедийный контроллер для домашнего ПК. Устройство называется SPEEDLINK CUE Miltitouch Mouse. Оно поставляется в небольшой коробке, сквозь блистер которой видно саму мышку. В нашем случае она была красного цвета, хотя доступны разные расцветки. Внутри вы найдете (помимо самой виновницы торжества): диск с ПО, инструкцию на русском языке, микроприемник сигнала, а также две батарейки AAA – мышка-то беспроводная.

ВЫВОДЫ

Мышка однозначно заслуживает внимания пользователей ноутбуков, однако для любителей игр такое устройство не подойдет – эргономика не та, да и вместо сенсора нужны дополнительные клавиши. Цена на SPEEDLINK CUE Miltitouch Mouse все же высоковата, и вряд ли ее оправдывает наличие современных технологий.

Автор:
Сергей Никитин

МАСТЕР ЙОДА

ОБЗОР ЛАЗЕРНОГО МФУ SAMSUNG SCX-3205W

Пускай «самая читающая страна» переходит с обычных книг на электронные, звукозаписывающие лейблы говорят о переводе музыки в онлайн, кинофильмы все чаще продаются через Сеть, а от старых носителей порой деться некуда. Будь вы хоть обвешаны электроникой, телефонами, гаджетами, да iPad, а порой возникает острая необходимость что-нибудь распечатать – заявление или реферат. Иногда для этого даже нужно отсканировать какой-нибудь текст – из книги или документа. Интернет бессилен, тут на помощь приходит техника, а именно МФУ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗРЕШЕНИЕ ПЕЧАТИ:** 1200x1200 dpi
- **РАЗРЕШЕНИЕ КОПИРОВАНИЯ:** 1200x1200 dpi
- **РАЗРЕШЕНИЕ КОПИРОВАНИЯ:** 4800x4800 dpi
- **ЕМКОСТЬ ВХОДНОГОЛОТКА:** 150
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB
- **СЕТЬ:** Ethernet, Wi-Fi
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 128 Мбайт
- **ГАБАРИТЫ:** 388x299x234 мм
- **ВЕС:** 7.4 кг

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ бесшумная работа
+ быстрая скорость копирования
+ наличие беспроводного интерфейса
– не замечено

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **ВРЕМЯ ПЕЧАТИ, 10 СТР:** 48 с
- **ВРЕМЯ КОПИРОВАНИЯ, 1 СТР:** 7 с

ЗНАКОМСТВО

Конечно, МФУ для дома отличаются от тех, что стоят в большинстве офисов – огромных монстров в рост человека, вокруг которых суетятся секретарши. Для дома нужно небольшое и стильное устройство, желательно экономичное – чернила-то не казенные. К когорте домашних МФУ относится комбайн Samsung SCX-3205W. Это монохромное лазерное МФУ подойдет для домашнего использования. Симпатичный девайс выполнен из матового и глянцевого черного пластика, плавные обводы и различные индикаторы вкупе с небольшим ЖК-экраном его отлично дополняют. МФУ компактен, поэтому не займет много места на столе, что дома очень важно – домашние компьютерные столы редко похожи на взлетные полосы. Благодаря полностью русифицированному меню и подписям на клавишах, можно начинать пользоваться девайсом, даже не открывая инструкцию. Кстати, среди кнопок есть и весьма интересные. Это, например, клавиша, помогающая легко отсканировать удостоверение или распечатать содержимое экрана. А с помощью прилагаемого программного обеспечения Samsung AnyWeb Print можно легко перетащить в рабочую область понравившиеся элементы веб-страниц, скомпоновать их, а потом распечатать – без баннеров и ненужных блоков. Вообще, утилиты из комплекта поставки весьма удобны и функциональны, с ними приятно работать. Да и вообще этой модели не откажешь в возможностях. Например, подключение можно осуществить как через USB, так и к роутеру через Ethernet, и даже по Wi-Fi. Беспроводное подключение не должно пугать своей сложностью, ведь Samsung SCX-3205W поддерживает Wi-Fi Protected Setup, то есть подключение нажатием одной клавишей (в том случае, если эта возможность есть и у роутера). Для тех, кто любит заботиться об окружающей среде, в наличии функции экономии энергии (ведь принтеры могут потреблять очень много) и так называемой эко-печати.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для тестирования многофункциональных устройств нами была разработана специальная страница, состоящая из текста разного шрифта и размера, диаграммы, таблицы и фотографии, то есть наиболее часто встречающихся элементов. Учитывая то, что МФУ у нас лазерное, мы замеряли то время, которое понадобится ему для распечатки 10 тестовых страниц. Также мы засекали время, которое требуется устройству для создания одной копии нашей тестовой страницы. Отпечатки мы изучали на предмет их качества и отсутствия артефактов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование Samsung SCX-3205W прошел весьма успешно: 10 тестовых страниц были распечатаны за 48 секунд, а копия увидела свет за 7 секунд. Отпечатки нам понравились, даже самые маленькие символы были пропечатаны очень четко, насыщенным черным цветом, и даже на фотографии не было замечено никаких огрехов печати. То же самое можно сказать и о копии. То есть свои основные задачи – печать, копирование и сканирование – аппарат выполняет на должном уровне. И нужно добавить, так как это весьма существенная деталь, делает он это довольно тихо. Конструкция устройства весьма продуманна, то есть никаких проблем с подключением, сменой тонера или загрузкой бумаги не возникает. Все это важно для домашних пользователей, не все из которых являются продвинутыми компьютерщиками. Что касается цены устройства – а это также важный параметр, – то и с этим у Samsung SCX-3205W все в порядке.

ВЫВОДЫ

МФУ Samsung SCX-3205W получилось весьма удобным для домашнего использования. Оно стильное и компактное, весьма экономное за счет монохромного тонера, функциональное как в плане печати, так и в плане возможностей подключения, выполняет свои основные обязанности на высоком уровне. Его цена вполне доступна, что также понравится потенциальным покупателям, вкупе с легкостью использования и удобным программным обеспечением в комплекте поставки.

Автор:
Олег Коленченко

ПЕСЧАНЫЙ МОСТ

МИКРОАРХИТЕКТУРА INTEL SANDY BRIDGE. ЧАСТЬ 1

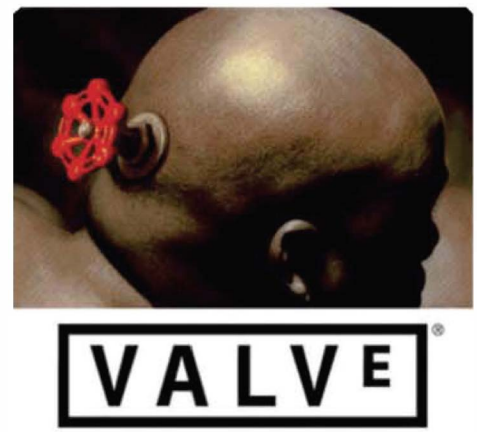
Казалось бы, совсем недавно была представлена удачная во все отношениях архитектура Intel Nehalem (а позднее – и модификация Intel Westmere), а нас опять ожидает новинка. Микроархитектура Intel Sandy Bridge была представлена 3 января и продолжила лучшие традиции, заложенные в ее предшественнице.

Начнем с самого стандартного факта. Производство Intel Sandy Bridge было переведено на новейший 32 нм техпроцесс. Именно это позволило создать монолитный кристалл, содержащий центральный процессор, графическое ядро, модуль System Agent (или же системный агент) и общую кэш-память третьего уровня. В случае с решениями Intel Westmere конечный продукт представлял собой два отдельных ядра – процессорное и графическое (которое также содержало контроллер памяти), – находящихся на одной подложке и соединенных шиной QPI. В свою очередь, конструкция Intel Sandy Bridge избавилась от интерфейса QPI, и на его место пришла кольцевая шина передачи данных. Она состоит из четырех 32-байтных компонентов: кольца данных (Data Ring), кольца запросов (Request Ring), кольца подтверждения (Acknowledge Ring) и кольца отслеживания состояния (Snoop Ring). На частоте 3 ГГц может достигаться скорость 96 Гбайт/с, что почти в 4 раза выше, чем показатель процессоров Intel Nehalem – 25.6 Гбайт/с. Интересно, что среди плюсов кольцевой шины инженеры Intel выделяют отличные перспективы в наращивании числа ядер. Также введение кольцевой шины позволило наладить работу графического ядра через кэш-память третьего уровня, что позволило значительно поднять производительность подсистемы. Но все же ключевые причины возросшей производительности лежат именно в микроархитектуре процессорных ядер, которая была во многом переработана и улучшена. Изменения произошли уже на начальном этапе – в декодировании инструкций x86. Блок декодирования не подвергся каким-либо модификациям: он полностью соответствует решению, которое применялось в Intel Nehalem. Модуль обрабатывает по 4 инструкции за такт и поддерживает функции Macro Fusion и Micro Fusion. Первая из них позволяет объединять несколько инструкций типа x86 в одну, а вторая – две микроинструкции в единое целое. Однако в сам процесс декодирования были внесены изменения. Теперь после декодирования инструкций в более равномерные они посылаются в кэш-память нулевого уровня объемом около 6 Кбайт. Ее суть заключается в том, что при поступлении в блок новых инструкций он сверяет их с уже обработанными и при совпадении загружает из нее полученную ранее микрокоманду, минуя сложный процесс декодирования.

По словам Intel, данное нововведение полезно в 80% случаях. Кстати, это значительно уменьшает нагрузку на процессор и его тепловыделение. Интересно, что в случаях простоя декодер может отключаться, что также очень важно с точки зрения экономии энергии.
Несмотря на то что блок предсказания ветвлений не обладал какими-либо слабыми сторонами в процессорах Intel Nehalem, в Intel Sandy Bridge его также затронули перемены. Данный элемент является крайне важным, поскольку неправильные его расчеты ведут к полному сбросу конвейера. Это не только снижает производительность, но и приводит к дополнительному потреблению энергии. В новых процессорах были переработаны буферы хранения истории ветвлений в целях более плотной записи информации. Поэтому теперь они могут содержать примерно в два раза больше данных. Эффективность блока предсказания ветвлений новых процессоров увеличилась на 5% в сравнении с предшественником. Цифра, на первый взгляд, небольшая, однако, учитывая объемы обрабатываемой информации, можно с уверенностью говорить о значительном шаге вперед.
Как и в архитектурах любых других процессоров типа Out of Order, в Intel Sandy Bridge имеется буфер переупорядочивания инструкций. Его функционирование также претерпело некоторые изменения из-за появления физического регистрового файла, который отвечает за хранение значений регистров для каждой микроинструкции. Теперь при выполнении операций буфер использует только ссылки на эти значения, не перемещая при этом данные, как в случае с Intel Nehalem. Интересно, что буфер переупорядочивания инструкций процессоров Intel Sandy Bridge может работать со 168 микрокомандами, в то время как в Intel Nehalem их число ограничивалось отметкой в 128 штук.
Стоит отметить, что архитектура Intel Sandy Bridge поддерживает набор инструкций Intel AVX (Advanced Vector Extensions), основанный на командах Intel SSE4. Его основным нововведением является расширение регистров до 256 бит. Это позволяет проводить более сложные расчеты с меньшим числом команд. По информации Intel, новый набор инструкций будет полезен, прежде всего, в приложениях с высокой интенсивностью вычислений, а также в создании и обработке мультимедийных данных. Кроме Intel AVX, новые процессоры обладают аппаратным ускорителем блочного шифрования AES и поддерживают технологию виртуализации Intel VMX.
Как вы видите, список нововведений более чем внушительный и одной журнальной полосы для него явно мало. Поэтому уже в следующем номере мы в подробностях расскажем вам об остальных компонентах новой микроархитектуры Intel. ■

ТЕПЛОЕ ПРИВЕТСТВИЕ

Одна из легенд и законодателей мод в игростроe – компания Valve – с радостью восприняла анонс новых процессоров Intel Sandy Bridge. Выступая на выставке CES 2011, основатель и глава Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) сказал: «Мы используем решения Intel Sandy Bridge уже на протяжении нескольких месяцев, и они предоставляют нам все возможности для создания отличных игр. Они также позволят добиться такого же игрового окружения на PC, как и на консолях». Также глава Valve упомянул, что разработка Portal 2 идет с учетом архитектурных особенностей новой микроархитектуры. Как бы то ни было, но поклонников у Intel Sandy Bridge стало определенно больше.



ВИДЕОСЛУЖБА

Еще одной интересной технологией, которую поддерживают процессоры Intel Sandy Bridge, является Intel Insider. Ее суть заключается в создании защищенного канала между сервером и системой на базе Intel Sandy Bridge, по которому будет транслироваться лицензионный видеоконтент в Full HD разрешении, в том числе стереоскопические фильмы. Примечательно то, что защита действует на аппаратном уровне. По словам представителей Intel, уже подписаны контракты с некоторыми американскими киностудиями, поэтому в ближайшее время можно ожидать открытия сервиса.

Автор:
Олег Коленченко

ВИДЕОИНТЕРФЕЙСЫ

ЧАСТЬ 1. VGA И DVI

Вы не удивитесь, если мы в очередной раз скажем, что графические системы постоянно развиваются, а вместе с ними совершенствуется и изображение, которое выводится на экран. В этом процессе отнюдь не последнюю роль играют видеоинтерфейсы. Очевидно, что разработки 80-х годов совсем не пригодны в сегодняшних условиях. Поэтому на данный момент функцию передачи видеосигнала обеспечивают четыре основных интерфейса: VGA, DVI, HDMI и DisplayPort.

VGA (Video Graphic Array) сегодня является старейшим из видеоинтерфейсов. Он был разработан компанией IBM и представлен в 1987 году. Отличительной особенностью интерфейса в сравнении с другими (DVI, HDMI и DisplayPort) является работа исключительно с аналоговой передачей сигнала. Такой способ подходит для работы с ЭЛТ-мониторами, но не так удобен в случае с жидкокристаллическими решениями. Из-за необходимости преобразования аналогового сигнала в цифровой и наоборот страдает качество изображения, однако порой оно совсем незаметно: многое зависит от алгоритмов операции, которые у различных устройств имеют свои особенности. Изначально VGA использовался для картинки с максимальным разрешением 640x480, но имелся и определенный потенциал. Сегодня посредством интерфейса можно выводить изображение в разрешении до 2048x1536 точек с частотой развертки 85 Гц. Этого с лихвой хватает для поддержки режима Full HD. Стоит заметить, что интерфейс VGA часто именуют D-Sub. Это нельзя назвать ошибкой, но нужно иметь в виду, что данный термин можно применять не только к VGA. D-Sub является форм-фактором, который широко применяется в компьютерной технике. Так, например, COM-порт также относится к семейству D-Sub. Несмотря на свой возраст, во многих видеокартах до сих пор можно встретить интерфейс VGA. Полагаем, только через лет пять он будет окончательно вытеснен своими современными собратьями. Следующий в очереди – интерфейс DVI (Digital Video Interface), который сегодня является самым распространенным решением. Практически все видеокарты, за исключением каких-то «экзотических» моделей, работают с этим разъемом. Интерфейс DVI был разработан альянсом Digital Display Working Group (DDWG), во главе которого стояли компании Intel и Silicon Image, и представлен в 1999 году. Его анонс пришелся как нельзя кстати: в то время существовала потребность в новом разъеме для подключения жидкокристаллических мониторов. В основе интерфейса лежала технология последовательной передачи данных PanelLink от компании Silicon Image.

Основным отличием DVI от предшественника в лице порта VGA стало его ориентирование на работу с цифровым сигналом, а не с аналоговым. Это позволило добиться улучшения качества картинки и увеличения максимально возможного разрешения. Интерфейс DVI устроен так, что данные передаются посредством четырех каналов. На каждый из трех основных цветов: красный, синий и зеленый – приходится по одному каналу. Четвертый же отвечает за горизонтальную и вертикальную синхронизации. Версия интерфейса, передающего исключительно цифровой сигнал, получила наименование DVI-D. Кроме него, существуют модификации, работающие только с аналоговой передачей (под названием DVI-A) и с обоими типами (DVI-I). Интересно, что интерфейсы, работающие с «цифрой», бывают Single Link и Dual Link типов. Первый из них обеспечивает теоретическую скорость передачи данных, равную 4,9 Гбит/с. Однако из-за того, что каждый байт отсылаемой информации представляет собой 10-битную составляющую, реальная скорость не превышает отметки 3,96 Гбит/с. Тем не менее, это позволяет выводить изображение в формате Full HD, то есть в разрешении 1920x1080 с прогрессивным форматом записи кадра (обозначается литерой «p»). При использовании прогрессивной развертки полный кадр выводится за один проход. Кроме нее, существует еще и чересстрочная развертка (буква «i»). Она предусматривает вывод кадра через два полукадра с четными и нечетными строками. Интерфейс DVI с меткой Dual Link работает вдвое быстрее – с реальной скоростью 7,92 Гбит/с – и позволяет работать с разрешениями вплоть до 2560x1600 точек. Что касается длины кабеля, то в теории она не должна влиять на качество изображения. Тем не менее, время от времени случаются ситуации, когда при работе на большом расстоянии появляются помехи или выпадают пиксели. Поэтому нужно признать, что качество кабеля играет далеко не последнюю роль. Если брать официальные спецификации, то на расстоянии до 5 м возможна работа с изображением в максимальном разрешении 2560x1600. В этом случае не должно происходить снижение качества картинки, чего не скажешь о кабеле длиной 15 м, при работе с которым разрешение не превышает 1280x1024 точек. Интересно, что для усиления сигнала можно использовать специальные устройства: с их помощью расстояние передачи изображения увеличивается до 61 м. Помимо всего прочего, DVI поддерживает протокол защиты цифровых данных HDCP, подробнее о котором читайте во врезке.

Мы познакомили вас с постепенно уходящими в прошлое интерфейсами VGA и DVI. А всю правду о HDMI и DisplayPort вы узнаете из следующей части материала. ■

КОНЕЦ ЭПОХИ

Видеоинтерфейсы VGA и DVI уже довольно правят бал, и рано или поздно они обязательно сдадут свои позиции. Этот момент стал намного ближе после того, как крупнейшие производители электроники заявили о скором прекращении поддержки устаревающих решений. Так, в 2011 году значительно снизятся объемы производства материнских плат с интерфейсом VGA. А уже в 2015 году Intel и AMD полностью от него откажутся. AMD также планирует прекратить поддержку DVI, сделав ставку исключительно на HDMI и DisplayPort.

ПОД НАДЕЖНОЙ ЗАЩИТОЙ

HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection) – протокол защиты цифровых данных, разработанный компанией Intel. Используется для доступа к аудио- и видеоданным, которые передаются через DVI, HDMI и некоторые другие интерфейсы. В основе технологии лежат несколько специальных систем. Одна из них – протокол аутентификации, который не позволяет устройствам без поддержки HDCP воспроизводить видео высокой четкости. Вторая – это шифрование данных, препятствующее копированию данных. Также присутствует алгоритм, который блокирует доступ к медиаконтенту пользователям, нарушившим соглашение. Подавляющее большинство современных видеокарт обладают поддержкой технологии HDCP, которая, к слову, является обязательным условием для получения статуса «HD ready». Интересно, что в сентябре 2010 года система была успешно взломана, что официально подтвердили представители Intel.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 11 февраля 2011 года.

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600 (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA 1155)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67 Pro (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 1280 Мбайт (GDDR5)	11500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	3800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	3000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-Ex1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty: MW2, 1920x1200,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	32	4xAA, 16xAF	145

47 800 РУБ.

Платформа Sandy Bridge стартовала сильно: новые процессоры мало в чем уступают мощнейшим Core i7 под Socket LGA1366! Однако Core i7-2600 все равно оккупировал свое место под солнцем. Конечно, Intel чуть «накосячила» с чипсетами 6-й серии (в них возможна деградация портов SATA), но к тому времени, как вы будете читать эти строки, проблема будет устранена.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.3 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2048 Мбайт (GDDR5)	13000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	3800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	3000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-Ex1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty: MW2, 1920x1200,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	4xAA, 16xAF	131

47 700 РУБ.

Мощи AMD Radeon HD 6970 хватит надолго, а уж 2 Гбайт GDDR5-памяти тем более (хотя, кто знает, что будет после выхода Rage?). В наличии полный арсенал технологий, включая поддержку DirectX 11 и OpenGL 4.0. Учитывая тот факт, что игры современности отлично масштабируются, при желании и возможности не возбраняется установка второй видеокарты.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500 (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA 1155)	7200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock P67 Extreme4 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C8D3K2/4GX 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL8)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC 1024 Мбайт (GDDR5)	8800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4138	Call of Duty: MW2,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	22	1920x1200, 4xAA, 16xAF	112

29 900 РУБ.

И здесь нас Sandy Bridge от Intel не оставляет в покое, благо дебютировала платформа по всем фронтам, от бюджетного до дорогого сегментов, да и системных плат уже предостаточно. Модель от ASRock стоит вполне себе и оснащена по самое не балуй, включая порты SATA 3.0, USB 3.0 и eSATA. Однако, самое приятное, – это появление мощной GeForce GTX 560 Ti.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 970 Black Edition (4 ядра, 3.5 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, Fire ire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C8D3K2/4GX 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL8)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R6870 Twin Frozr II 1024 Мбайт (GDDR5)	8600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue D10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4062	Call of Duty: MW2,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	1920x1200, 4xAA, 16xAF	97

29 100 РУБ.

AMD снижает цены на процессоры, и вот уже за сходную цену можно поставить себе AMD Phenom II X4 970 Black Edition. Никаких блокировок, а частота стала еще выше и составила 3.5 ГГц. Кулер от Zalman позаботится о том, чтобы его температура находилась в пределах нормы. Решитесь на разгон – не забудьте оснастить корпус парой дополнительных вентиляторов.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-550 (2 ядра, 3.20 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 4 Мбайт L3, HT, ядро Clarkdale, LGA 1156)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFireX, USB, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	1800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6850 1024 Мбайт (GDDR5)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3115	Call of Duty: MW2,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	1920x1200, 4xAA, 16xAF	88

18 400 РУБ.

Сегодня у Sandy Bridge прямо праздник какой-то... но не в этой ценовой категории. Увы, младшие модели Core i3-2120/2100 еще не подоспели на прилавки наших славных магазинов. Но и без этой сладкой пилюли грустить не приходится, ведь есть 4 Гбайт оперативной памяти, приличный двудерный процессор Core i3-550 и шустрый Radeon HD 6850 с 1024 Гбайт GDDR5.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2.90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, Fire ire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	1800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6850 1024 Мбайт (GDDR5)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue D10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3252	Call of Duty: MW2,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	20	1920x1200, 4xAA, 16xAF	89

18 200 РУБ.

Теперь поговорим с вами, поклонники AMD. Представляем современную платформу, которая пусть и не бьет рекорды производительности, но позволяет насладиться всеми прелестями современных игр благодаря тому же Radeon HD 6850. А аудио мы решили отныне убрать из конфигурации, встроенных возможностей платы от GIGABYTE будет достаточно.

Автор:
Петр Сальников

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Драма Дэнни Бойла (Danny Boyle) «Пляж», в финале которой Леонардо ДиКаприо (Leonardo DiCaprio) сходит с ума, воображая себя персонажем компьютерной игры, а одного из беспечных туристов-хиппи перегрызает пополам акула, доносит до зрителя очень простую мысль: одно неверное движение – и рай превращается в ад. Причем контраст в этой трансформации настолько сильный, что глаза жжет. Far Cry в свое время снабдила это правило замечательной деталью: хорошо экипированному и проинформированному человеку такие закономерности привычны и погоды не делают. Интересно, чем закончился бы «Пляж», если бы ДиКаприо был Джеком Карвером?

Петр Сальников,
редактор рубрики

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука» **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 4 **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

FAR CRY

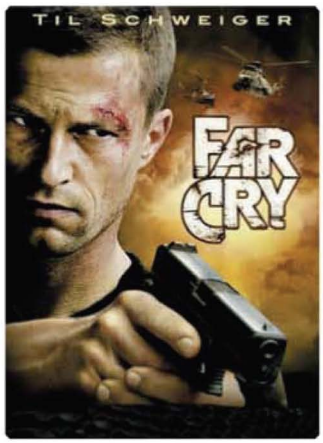
СЪЕЗДИЛ, НАЗЫВАЕТСЯ, В ОТПУСК

Военизированный отпуск в глубине экзотического тихоокеанского архипелага начинался с беспечной прогулки под парусами: мадам по имени Валери, представившись фотожурналистом, нанимает главного героя для эскорта на условный тропический остров, не сообщая никаких подробностей. Глядя с палубы поставленной на якорь яхты вслед удаляющейся на скутере в сторону берега дамы, Джек замечает стремительно приближающийся к судну снаряд гранатомета, пущенный откуда-то из кустов, и в последний момент успевает спрыгнуть в воду. Яхта – в щепки, а Карвер, похоже, по уши в дерьме: доплыв до острова, Джек обнаруживает себя в компании вооруженных по последней моде головорезов, саблезубых бабуинов-мутантов и анонимного доброжелателя, который с помощью внезапно подвернувшегося под руку коммуникатора говорит, куда идти и что делать. Тривиальная завязка Far Cry от души ком-

Представьте себе реакцию игрока образца 2004 года, привыкшего к темным коридорам ортодоксальных шутеров. Вот такой картиной Far Cry ошарашивала спустя пару минут после начала игры.

В местный морской прибой верилось раз и навсегда. Наблюдать такую роскошь, правда, в те времена могли не все: владельцы видеокарт без поддержки каких-то там модных шейдеров довольствовались равномерной синей рябью вместо живого океана.

ЖЕРТВА КИНОЭКРАНА



С каждым годом в мире становится все меньше игровых вселенных, в которых не успел бы наследить погаными ногами скверный немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll) – в данный момент на счету этого человека восемь игровых франшиз, и останавливаться на достигнутом он, судя по всему, не намерен.

В 2008 году Болл экранизировал Far Cry, пригласив на роль Джека Карвера знаменитого немецкого актера Тиля Швайгера (Til Schweiger) – этому, видимо, было совсем нечего есть, потому что иначе объяснить участие весьма успешного и популярного артиста (см. «Достучаться до небес», «Сердца мужчин», «Бесславные ублюдки», в концеконцов) в подобной картине не получается. Интересный факт: Болл получил права на экранизацию задолго до выхода самой игры, еще в процессе ее разработки – стало быть, мы имеем полное право обвинять Crytek в пособничестве этому истязателю прекрасных искусств. Стоит ли говорить, что фильм был отвергнут публикой? Пользовательский рейтинг на IMDB.com, например – 3,3 балла из 10 возможных.

пенсировалась уймой часов радости и счастья, которые игра ведрами выливала на пользователя сразу после того, как заканчивала обучать его подробностям здешнего управления. После выхода из стартовой подземной локации разбегались глаза: низкие облака, глубокое синее море с водорослями и разноцветными рыбками, джунгли и белый песок, волшебно хрустящий под тяжелыми ботинками, – сказка, а не игра.

НОВАЯ ВОЛНА

Far Cry была похожа на приступ кислородного отравления – это когда от долгого пребывания на свежем воздухе начинает кружиться голова. В том же 2004 году появились, например, Doom 3 и великолепная The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, но мы четко понимали, что это – кумиры миллионов прошлого, шедевры ушедших дней, заведомо устаревшие, хоть с виду и свежие, до сих пор актуальные и горячие, как пирож-

Far Cry – это динамический альбом фотографий с отдыха.

При помощи бинокля врагов можно было засечь даже сквозь растительность и стены – детектор движения разрешал. Все замеченные противники попадали на радар в левом углу, что серьезно облегчало жизнь.

Во время полета на дельтаплане можно было стрелять. Не очень правдоподобно, зато весело – и к черту реализм.

Салон джипа был рассчитан на троих: один за рулем, второй в пассажирском кресле, третий – у пулемета.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Аламанский Геракл, плод соития бога войны с группой неизвестных энтузиастов, Far Cry достиг всего, о чем может мечтать шутер с кирпичным подбородком в дебрях малинового гавайского пиджака. [...] У Far Cry просто не было конкурентов. Были «самая атмосферная», «исключительно реалистичная», «совершенно темная», «бескомпромиссно правдивая» игры, но экшн года получился только один. Сейчас мы его закопаем».

Game.EXE, #02'05, награда «Экшн года».

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Far Cry – не просто высокотехнологичная побрякушка. У нас есть все основания полагать, что это лучший шутер, ориентированный на одиночную кампанию, со времен Hal-Life».

GameSpot, оценка – 9,2 балла из 10 с пометкой «выбор редакции».

ки из печи. Идеологически эти игры зиждились на архаичной концепции исправно сменявших друг друга коридоров и залов, придерживались схемы пущенного по желобу бесправного шарика, где шарик – собственно, и есть игрок. Far Cry же дарила то ощущение свободы, какого не было ни в одной другой игре ни до, ни после нее: несмотря на то, что тут было четкое разделение на уровни, ощущение вседозволенности никуда не девалось; ничто не гнетет, не давит, не ограничивает. Мы чувствовали себя детьми, сидящими в песочнице и с улыбками подбрасывающими горсти песка в воздух.

Far Cry, располагая внушительным запасом открытых карт с безбрежными водоемами и бесконечными зелеными лугами, ломала привычки: вот вам остров, вы – в пункте «А», попасть вам нужно в пункт «Б», и как именно вы это сделаете – решайте сами. Рефлексы заставляли бросаться в пекло, зажмурившись стреляя направо и налево, но алгоритм «увидел врага – затеял перестрелку» заканчивался крахом на первом же уровне. Суть в том, что в Far Cry игрока никто не заставлял убивать всех противников; тут не подводились итоги прохождения карты, не показывалась занимательная статистика про найденные секреты и количество ис-

Портить такой вид двумя дрейфующими вдоль берега трупами даже как-то обидно.

пользованных аптечек – нам просто предлагалось каким-то образом перебороть сложившиеся обстоятельства, а концентрация ада варьировалась в зависимости от выбранного уровня сложности.

LIVE HARDCORE

Их в Far Cry было около десятка; до сих пор не понимаю, для кого их столько сделали, потому что играть с удовольствием можно было только на т.н. «реалистичном», местном аналоге nightmare из любого классического FPS. Не подумайте, что я поборник хардкора и люблю истязать себя препятствиями, преодолеть которые можно только с семьдесят третьей попытки – впрочем, тут было и такое, – дело в том, что Far Cry на «легком» и Far Cry на «реалистичном» – это две разные игры. На низшем уровне сложности врагов было мало, искусственный интеллект вообще, кажется, был выключен, в то время как на высшем Far Cry изо всех сил развлекала игрока. AI работал на полную катушку, наемники видели героя в красной гавайской рубахе издалека, слышали его приближение, стреляли метко, работали в команде, использовали тактические преимущества – пользовались транспортом, умело рулили катером и действовали настолько бескомпромиссно, что мы захлебывались в действии, движении, адреналине. Каждый бронежилет был манной небесной. Случайно найденная аптечка была маленьким праздником. Вообще, только на «реалистичном» уровне сложности Far Cry оправдывала само свое существование: при отсутствии у врагов мозгов и чувства самосохранения (сценарий «в штыковую!») джунгли превращались в обыкновенные декорации, которые игре вообще не понятно, зачем нужны. Максимальная реалистичность же заставляла активно шевелить мозгами, выбирать угол атаки, просчитывать возможные пути к отступлению.

ГРОМ В РАЮ

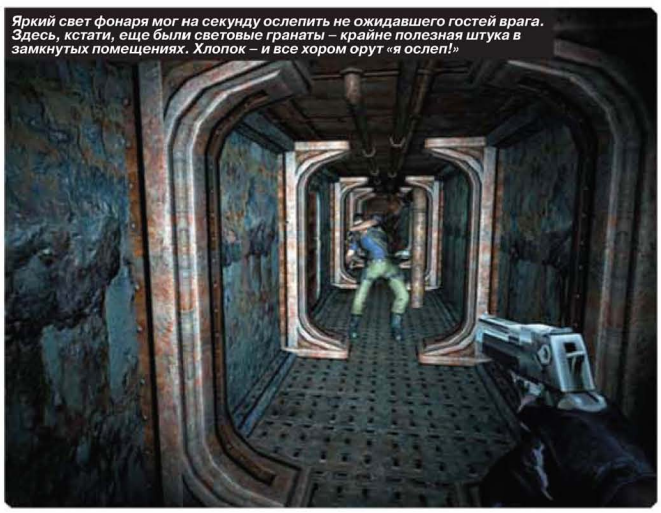
Порой доходило до безумия. На укрепленный вражеский лагерь при помощи дельтаплана можно было обрушиться хищной птицей, захватить снайперскую вышку и разбомбить ключевые объекты типа баков с горючим (куда же без них) из громоздкого ракетомета. Нырнуть в озеро, всплыть на другом берегу, полчаса корчить из себя Рэмбо, отвлекая одиноких патрульных бросанием камешков из кустов, завладеть стационарным пулеметом, казнить всех выживших и, запрыгнув в «хаммер», удалиться в сторону фиолетового заката. Некоторые уровни с самого начала предлагали очевидные методы прохождения: карту, пополам разрезанную рекой, можно было аккуратно пробежать по берегу, ювелирно отстреливая солдат-ротозеев, либо сесть в моторную лодку и устроить бешеный спуск вниз по течению – с погонями на катерах, прыжками на трамплинах и несколькими сбитыми вертолетами в финале.

***

Где-то в середине игры темп резко менялся с бешеного на умеренно-тревожный: когда вдруг выяснялось, что Валери работает на ЦРУ, а заполонившие остров солдафоны охраняют какие-то лаборатории, из секретных подвалов на поверхность вырывались обезьяны-мутанты и, клацая зубами, начинали гонять по архипелагу всех – и своих, и чужих. Суть Far Cry становилась понятной только после столкновения с первой стаей приматов: это же «Остров доктора Моро» Уэллса (Herbert George Wells) – сумасшедший ученый-диктатор и его осатаневшие подопытные звери, на которых нет никакой управы. В какой-то момент и сам Карвер оказывался на грани превращения в мутанта, что, в общем, было изначально предсказуемо: Ницше, знаете, не врал, когда говорил о том, что нельзя сражаться с чудовищами, не превратившись в одно из них. Про столкновение с бездной у него тоже было, но смотреть в ту сине-зеленую пропасть, которой разверзалась перед нами Far Cry, было одно удовольствие. Слабость, в которой невозможно было себе отказать. ■

Некоторые враги не пролезали в обычные человеческие двери – это часто решало споры с мутантами в пользу игрока.

При открытом столкновении с безмозглой зверюгой лучшее средство защиты – автоматический дробовик Jackhammer. Несмотря на скорострельность P90, который вы видите на этом снимке, у игрока практически не было шансов. Обезьяна прыгала и наносила два быстрых удара: первый лишал брони, второй – полностью обнулял здоровье.


Яркий свет фонаря мог на секунду ослепить не ожидавшего гостей врага. Здесь, кстати, еще были световые гранаты – крайне полезная штука в замкнутых помещениях. Хлопок – и все хором орут «я ослеп!»

ФОТОМАСТЕРСКАЯ

ЖУРНАЛ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ШТУРМОВИКА

Лучшие уроки из культового английского журнала Computer Arts, обнаженные ноги итальянской графини, карьеризм по-голландски, женщина в космосе, энергия богатства и процветания в новом номере

Реклама

АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Автор:
Петр Сальников

ЛЮБИТЕЛЯМ ЭКЗОТИКИ

ПЯТЬ ГЛАВНЫХ ИГР ПРО ДЖУНГЛИ

TUROK: DINOSAUR HUNTER

1997, IGUANA ENTERTAINMENT

Появившись сперва на Nintendo 64 и лишь спустя какое-то время на персональных компьютерах, Turok вызвал у играющей публики довольно неоднозначную реакцию: к концу 1997 года шутеры про коридоры всем уже надоели, но полуголый индеец, с улюлюканьем бегающий за динозаврами по джунглям, – совсем не тот жанровый

мессия, пришествия которого все ждали. Тем не менее, Turok стал последним оплотом для испытывающего жесткие финансовые проблемы издательства Acclaim, разошелся тиражом в полтора миллиона копий и поднял популярность Nintendo 64 на новый уровень. Сериал же со временем разросся до жирной франшизы, состоящей из шести игр, – во многом благодаря серии графических новелл от Valiant Comics, на которой были основаны события шутера. ■

VENOM: CODENAME OUTBREAK

2001, GSC GAME WORLD

В 2001 году GSC еще не были звездами, раздувшими торговую марку S.T.A.L.K.E.R. до рок-фестивалей на Майдане Незалежности, ежегодных вывозов журналистов на лесные страйкбольные баталии, отдельной линии спецодежды и обширной серии скверных книг от боевых фантастов-соотечественников, – зато уже умели делать замечательные игры. Вот, например, Venom: тактический боевик-триллер об устранении внеземной заразы, паразитирующей на затылках лучших умов человечества. Если обобщать, то Venom – это, на самом деле, хорошо замаскированная Contra, знакомая всем, у кого в детстве была приставка «Денди»: двое бойцов прорываются сквозь джунгли к подземным базам, попутно уничтожая порабощенных инопланетянами солдат, спасая ученых, и в самом конце сталкиваются с понятной королевой-маткой. Отличия от классики минимальны.

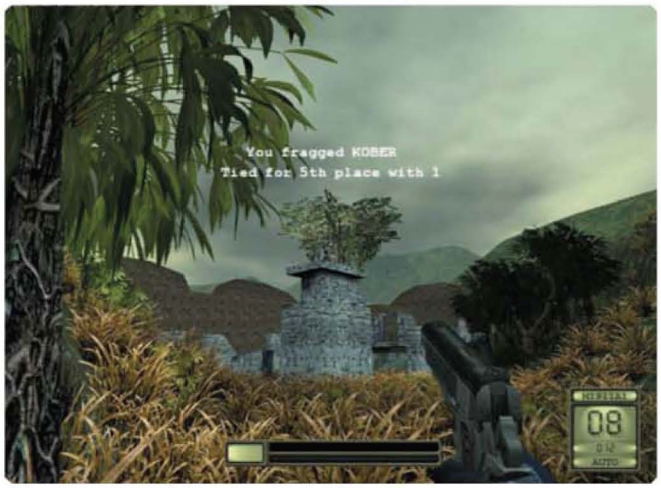
Здесь есть душераздирающий стелс, тонкая тактика и возможность поочередно управлять обоими бойцами, маневрируя на пересеченной местности, как душе угодно: посадил товарища в кусты, перевел специальную винтовку в снайперский режим, а сам пошел разведывать обстановку. А если у вас был Интернет – то и кооператив вам в руки. ■

VENOM – ЭТО, НА САМОМ ДЕЛЕ, ХОРОШО ЗАМАСКИРОВАННАЯ CONTRA, ЗНАКОМАЯ ВСЕМ, У КОГО В ДЕТСТВЕ БЫЛА ПРИСТАВКА «ДЕНДИ».

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

2002, RAVEN SOFTWARE

Строго говоря, весь сериал Soldier of Fortune – не про джунгли или про что-то еще, а про расчлененку, прикрытую весьма стандартным для того времени шутером, в котором не было ни постепенно приобретавших популярность ролевых элементов, ни толковых диалогов, ни нестандартного сюжета. Собрав определенную базу критических отзывов после выхода первой части, Raven Software решили сделать SoF 2 более реалистичной игрой, вдохновляясь не аркадными стандартами Quake-механики, а наиболее свежими источниками – Operation: Flashpoint, Rainbow Six и т.д. Но, как разработчики ни пытались превратить



В SOF ИГРАЛИ РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ ИЗ СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКИ ПРОТИВНИКУ В ПАХ; ЗА КРОВИЩЕЙ И КИШКАМИ НЕ БЫЛО ВИДНО САМОЙ ИГРЫ.

SoF во взрослую игру, итог был печальным – стараниями авторов SoF 2 получила огромное количество возрастных ограничений: движок GHOUL, разработанный специально для четвертования противников, был усовершенствован до такой степени, что у каждого персонажа было более тридцати зон, попадание в которые приводило к постепенной декапитации. В конечном счете все свелось к тому, что в SoF играли ради того, чтобы попасть из снайперской винтовки противнику в пах; за гипертрофированными кровищей и кишками не было видно самой игры, Raven в очередной раз промахнулись. ■

CARNIVORES

1998, ACTION FORMS

Авторы великолепного «Анабиоза» из украинской компании Action Forms начинали с малого: в 1997 году они подставили Quake 2 серьезную подножку в виде замечательного шутера про путешествия во времени Chasm: The Rift, а в 1998 – выпустили необычную игру Carnivores про то, как в будущем человечество обнаружило в далеком космосе планету, населенную динозаврами. Особого выбора не было: родная Земля окончательно захламлена и разорена, а далекий космос не балует гостеприимными уголками – единственное место, пригодное для существования людей, располагает очень опасной фауной. Игрок выступал в роли охотника, нанятого особой корпорацией по истреблению гигантских ящеров, механика игры, если вкратце, сводилась к выбору карты и поиску жертвы – такая вот тонкая шутка в адрес авторов унылых симуляторов охоты на оленей Deer Hunter. Кстати, скриншоты – из версии для iPhone, вышедшей буквально на днях. ■

XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ

2005, DEEP SHADOWS

Киевская компания Deep Shadows имеет привычку фонтанировать свежими, многообещающими идеями, но не доводить дело до конца: во всех их продуктах, включая обе части Xenus, прослеживается один и тот же порок – недожали. Не будем сейчас о «Предтечах», за критику которых я чуть больше года назад подвергся интернет-преследованиям фанатов игры – мы тут все-таки про джунгли поговорить собрались.

Xenus могла бы одной левой закопать Far Cry – на первый взгляд все те моменты, за которые мы полюбили немецкий тропический боевик, здесь развернуты куда шире: те же джунгли, но теперь без разделения на уровни, полностью открытый мир; те же пейзажи, но оживленные с помощью NPC, RPG-элементов, фракций и внятного сюжета – но, черт подери, неужели нельзя было довести все это до ума сразу, а не выпускать игру, бросив работу на полпути? Критики в первую очередь жаловались на баги, плохую оптимизацию, смерть противников от соприкосновения с гранатами, а не от их детонации, и диких животных, летающих над деревьями. Deep Shadows наступили на эти грабли как минимум трижды. Сейчас, например, не очень понятно, чем вообще занята компания. Судя по информации с официального сайта, взялись за казуалочки. ■

SEGA ОТПРАВИЛАСЬ ЗА ПОКУПКАМИ

5 ЛЕТ НАЗАД

Компания Sega решила всеми силами укреплять свои позиции на европейском и североамериканском рынках. В 2005 году японская компания купила студию The Creative Assembly (серия Total War). А в апреле 2006-го, в своем крестовом походе на Запад, Sega «покорила» еще двух разработчиков – лондонскую Sports Interactive и Secret Level из Сан-Франциско. Сумма сделок не разглашалась.
Sports Interactive сделала себе имя на спортивных менеджерах. Их самая известная серия – Football Manager. Secret Level делала консольные игры средней руки и казалась довольно перспективной командой.
Sports Interactive по сей день радует геймеров отличными футбольными менеджерами. В Англии Football Manager из года в год становится компьютерной игрой №1.
А вот Secret Level давно закрыли – после того, как ее игра по мотивам фильма «Железный Человек» была единодушно всеми признана редкостной дрянью. ■

Iron Man ужасала и графикой, и геймплеем.

КТО ЗАЩИТИТ СИСТЕМУ ЗАЩИТЫ?

Ubisoft нажило головную боль из-за того, что использовало в своих играх антипиратскую систему StarForce от известной российской компании-разработчика решений в области защиты программного обеспечения. В калифорнийский суд поступил коллективный иск против французского издательства, поданный неким Кристофером Спенсом (Christopher Spence). StarForce обвинили в серьезном понижении безопасности компьютера и открытии лазеек для вирусов и троянов. Спенс оценивает ущерб, нанесенный геймерам, и свои моральные страдания в 5 миллионов долларов!
В Ubisoft не медлили с ответом: «Мы внимательны к мнению и подозрениям игроков. Сейчас мы проводим собственное расследование, о результатах которого сообщим.

После Heroes of Might and Magic V издатель завязал со StarForce.

Но уже сегодня мы посчитали нужным отказаться от использования StarForce в наших дальнейших проектах». ■

ЛАРА КРОФТ СТАВИТ РЕКОРДЫ

7 апреля 2006 года вышла седьмая игра, посвященная Ларе Крофт – Tomb Raider: Legend. В тот же день стало известно, что сексапильная расхитительница гробниц удостоена чести присутствовать на страницах Книги рекордов Гиннесса. Лара победила в номинации «Самая успешная женщина-героиня видеоигр». Популярность мисс Крофт не нуждается в подтверждении – продано свыше 30 миллионов экземпляров Tomb Raider разных версий и порядковых номеров. Про приключения английской авантюристки снято два фильма, киберзвезда «позировала» для обложек более чем 200 журналов. Аналитики оценивают стоимость брэнда «Лара Крофт» в миллиард долларов. На победу в номинации «Самая успешная женщина-героиня видеоигр» также претендовали Чун Ли (Street Fighter), Дафна (Dragon's Lair), а также Джил Валентайн и Клер Редфилд из хоррор-серии Resident Evil. Однако мисс Крофт всем утерла нос. ■

Tomb Raider: Legend вернула «моду» на Лару Крофт.

10 ЛЕТ НАЗАД

ЭПОХА БОГОВ

Ensemble Studios весь апрель держала геймеров в напряжении, обещая им новый громкий анонс. Компания выкладывала в Интернете один за другим скриншоты проекта под кодовым именем RTS III, и все головы ломали: это новая Age of Empires или нечто другое. В конце концов, игру представили официально. Age of Mythology оказалась этакой фэнтезийной Age of Empires на новом трехмерном движке, и с божественными суператаками. Стратегия вышла только в октябре 2002 года и стала большим хитом. Совершенно непонятно, почему фэны не получили сиквел… ■

AoM получила немало наград «RTS года».

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

Художники Blizzard Entertainment всегда славились своим мастерством. Ролики в играх компании многими расцениваются как подлинные шедевры анимации. Интерес к ним был настолько высок, что в апреле 2001 года «Метелица» выпустила коллекцию роликов из StarCraft и StarCraft: Brood War (общей протяженностью в 36 минут) на DVD. Диск доукомплектовали трейлерами Diablo II, Diablo II: Lord of Destruction, и Warcraft III, а также разным редким артом и комментариями разработчиков. Продавали DVD через интернет-магазин Blizzard, причем недешево – по 14.95 долларов. Спрос оказался очень высоким. ■

В StarCraft образцовые ролики.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Все течет, все изменяется. Вот и в нашей почте – большие перемены. Мы хотим, чтобы читатели не только рассказывали о наболевшем, но активно помогали нам в работе над рубрикой. Все вы – люди творческие, креативные. Кто-то делает модели в 3ds Max, кто-то рисует комиксы, кто-то уже выложил в сети свою первую флэш-игру. Теперь всем этим можно и даже нужно делиться с редакцией «РС ИГР». Мы обязательно опубликуем присланные работы на страницах журнала, а особо способных даже наградим.

Сегодня в роли приза выступает роскошное коллекционное издание Total War: Shogun 2, выпущенное компанией «1С-СофтКлаб». Помимо диска с игрой, в коллекционку вошли руководство пользователя, 48-страничный артбук, напечатанная на шелке карта Японии и, главное, коды доступа к эксклюзивным загружаемым материалам. Что нужно сделать, чтобы заполучить это богатство? Сущий пустяк – изготовьте самурая из подручных средств (бумаги, пластилина, деталек LEGO – не важно) и сфотографируйтесь вместе с вашей скульптурой. Потом отправьте фотографию нам и ждите, скрестив пальцы на удачу – победившая работа обязательно будет опубликована в «Обратной связи»!

НЕ МОГУ ИГРАТЬ В CALL OF DUTY

Пишу вам первый раз и сразу с большой проблемой! Недавно сел поиграть по сети в Call of Duty 4: Modern Warfare. Бегаю, стреляю, и вдруг в голову приходит неожиданная мысль: «А зачем мне это надо? Что мне это даст? Пустая трата времени!». Минут через пять я вышел из игры, а приблизительно через сутки удалил Modern Warfare с жесткого диска. После установил Point Blank, и возникла та же проблема: играю, качаюсь, а мысль о бессмысленности происходящего не дает покоя. Удалил и этот шутер. Про World of Warcraft и «Линейку» я вообще молчу…

Вы поймите: Я ХОЧУ ХОТЕТЬ ИГРАТЬ. Это глупо звучит, зато правда. Помогите, пожалуйста!

Андрей Севостьянов

Андрей, запишитесь на прием к психотерапевту. Подобные проблемы может решить только специалист с высшим медицинским образованием. Но предупреждаем: действовать нужно быстро, иначе интерес к играм может пропасть навсегда. И никакие таблетки уже не помогут.

Если же говорить серьезно, паниковать не стоит. Возможно, Андрей, вы пресытились шутерами и MMORPG, и не помешает недолгий перерыв. Знаете, как в личной жизни – иногда нужно поставить отношения на паузу, дать себе передышку. А потом снова в бой, с новыми силами! Говорят, Modern Warfare 3 уже на подходе.

Надоела Modern Warfare? А вы который год в нее играете?

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

БОЛЬШЕ СТАЛКЕРОВ

Я прочитал почти все книги S.T.A.L.K.E.R и прошел все игры серии. Я предлагаю сделать в вашем журнале отдельную рубрику «Мир сталкера», посвященную сами понимаете какой игровой вселенной. А то некоторые люди до сих пор не знают, чего себя лишают. Вы, наверное, хотите сказать, не опух ли я, однако мечтать ведь не вредно (но и не полезно, говорил сталкер Лунь).

Оленьсталкер

В редакции «РС ИГР» тоже очень любят мир S.T.A.L.K.E.R. Пока компания GSC Game World прекрасно справляется с популяризацией сталкерских приключений без нашей помощи. Книг вышло столько, что за два года не прочитаешь, регулярно проводятся тематические конкурсы, да и модов в сети полным-полно. Делать специальную рубрику, посвященную этой игровой вселенной, мы пока не планируем. Может быть, позже, ближе к релизу S.T.A.L.K.E.R 2.

Подобные сцены понятны даже без русской озвучки.

МУЛЬТИПЛЕЕР И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Подскажите, а разработчикам вообще есть дело до мультиплеера в своих играх? Или они забывают о нем сразу после релиза? Возьму в пример Medal of Honor. Я не раз замечал, что игроки используют разные читы и хакерские программы. Я давно играю в Medal of Honor, но с появлением читеров сражаться в многопользовательском режиме хочется все реже и реже. Если разработчики не будут следить за порядком в мультиплеере, можно распугать всех игроков, которые хотят играть по-честному. Неужели нет никакой защиты? Или разработчики просто не хотят заморачиваться над этим?

И еще вопрос – по поводу локализации в играх. Dead Space 2, в отличие от первой части, не озвучена на русском. Есть только субтитры с переводом. Но не все же у нас в стране умеют читать быстро. Некоторые реплики так быстро исчезают, что не успеваешь понять смысл. Я понимаю, что разработчики платят хорошие деньги актерам за озвучку, но ведь можно находить какие-то компромиссы. Dead Space была переведена неплохо, и жаль, что локализация сиквела не сделана с той же заботой. Пока читаешь субтитры, не получается нормально отслеживать, что происходит на экране.

EnotZS

Разработчикам, само собой, есть дело до мультиплеера. Ведь он значительно удлиняет жизнь игры и позволяет продать больше копий и получить дополнительную прибыль (спрос на скачиваемые дополнения с новыми картами и оружием весьма велик). Однако бороться с читерами на PC – очень непростая задача. Советуем играть с проверенными людьми на проверенных серверах.

Mortal Kombat не спешит на PC.

НАДЕЖДА УМИРАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

У меня вопрос касательно знаменитой файтинг-серии – Mortal Kombat. Когда выйдет следующая часть? И появится ли она на PC? Мне, среднестатистическому русскому геймеру, который играл и играет на персональном компьютере, геймпад чужд и неприятен. Это во-первых. А во вторых, приставки очень дорогие, и я не собираюсь покупать консоль ради одной игры. Конечно, хотелось бы посмотреть «Шестеренки Войны» за номером 2, и Fable 2 тоже, но Mortal Kombat мне интереснее всего. Создатель серии Эд Бун вроде бы сказал в интервью, что новая часть, возможно, все-таки выйдет на персоналке. На официальный анонс не похоже, но все же лучше, чем ничего. В конце концов, хватит уже разработчикам Mortal Kombat обижать владельцев персональных компьютеров!

Никита Кочкин

Эд Бун действительно признал, что издатель подумывает о выпуске PC-версии Mortal Kombat. «В Америке все играют на консолях, однако в Европе ситуация иная, – сказал Бун. – Поскольку Mortal Kombat разработана на движке Unreal Engine 3, сделать версию для PC вовсе несложно». В общем, все зависит от Warner Bros. Interactive Entertainment. Как решат в издательстве, так и будет. Шансы определенно есть. Некоторые игровые сайты уже поспешили оповестить о разработке PC-версии, но потом убрали неподтвержденную информацию. ■

FORUM.GAMELAND.RU

Интересно узнать, хотите ли вы, новый главный редактор Александр Трифонов, что-то менять в журнале?

Arioh

Определенные изменения будут наверняка. Первые нововведения – уже в этом, апрельском номере.

Александр Трифонов, главный редактор

Что-нибудь известно о новой MechWarrior?

Killerrok

Новостей не было довольно давно. Все, что есть, – несколько скриншотов, мутный разработчик и непонятная дата релиза. http://www.piranha-games.com/MechWarrior.html

Дмитрий Рубанов, корреспондент

Ни разу в своей жизни я не видел упоминания ни в вашем журнале, ни на других информационных ресурсах об играх иного класса, чем AAA. Может, проясните ситуацию с классификацией? Кроме AAA-проектов существуют другие категории? Или есть только AAA и «все остальное»?

Darkwiliurus

AAA – это из бизнеса пришло. Там есть еще AAa, Aaa, AAA, BBB и так далее. AAA – высший рейтинг. В играх AAA – это просто удачная метафора, которую все подхватили. Довольно сложно четко разграничить игры по классам. Можно только выделить AAA, выделить трэш и отстой, выделить мелкие скачиваемые игры – и все. Остальное – где-то посередине. Просто нормальные игры.

Константин Говорун, редакционный директор

Чем занимается бывший главред «РС ИГР» Александр Каныгин? Ушел в пнар или в онлайн-социалочки? По мне – это очень талантливый журналист. Очень не хватает его текстов.

Ktotut

Александр Каныгин нынче – редактор сайта maximonline.ru.

Дмитрий Рубанов, корреспондент

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

DRAGON AGE 2
Dragon Age 2 – без сомнения, один из самых главных претендентов на звание «RPG года» и главная тема этого номера Level UP. Мы подробно расскажем об игре в большом обзоре, подискутируем о ее достоинствах в «Точке Зрения», а Маша Рунова поведает всю правду об игровой вселенной Dragon Age.

BULLETSTORM
Bulletstorm с первого взгляда покоряет своим фирменным безумием. Самые большие пушки, самые яркие взрывы, самые жесткие шутки, самое большое количество крови на дюйм экрана – здесь все самое-самое. Предлагаем вам ознакомиться с нашей «Точкой Зрения».

TEST DRIVE UNLIMITED 2
Первая часть Test Drive Unlimited произвела своеобразный фурор, умудрившись понравиться одинаково и фанатам аркадных гонок, и поклонникам реалистичных симуляторов. Повторит ли этот успех ее продолжение? Сомневаемся, по крайней мере, это наша «Точка Зрения».

CITIES IN MOTION
Дефицит градостроительных симуляторов легко мог бы скрасить выход игры Cities in Motion. Увы, этого не произошло – некоторые баги превращают геймплей в настоящую пытку.

ХУНТА
Игра по мотивам сериала Dexter? Армия поклонников обаятельного маньяка оторвала бы ее с руками. Однако разработчики умудрились испоганить вожделенную лицензию.

ОБОЙМА
В новом выпуске «Обоймы» мы расскажем вам о десятке лучших фильмов на основе игр, некоторые из которых заслуженно вошли в историю кинематографа.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

I WORKALONE
Интересный мод для S.T.A.L.K.E.R.: «Зов Припяти», повышающий уровень реализма в игре за счет более качественных текстур, новых звуковых эффектов, улучшенного искусственного интеллекта и значительных изменений в игровом процессе и балансе. Модификация уменьшает количество перестрелок в игре, из-за чего игроку предстоит дольше «наслаждаться» пугающим одиночеством, выжить при котором стало в разы сложнее.

В ТЫЛУ ВРАГА 2: ШТУРМ
Демоверсия очередного дополнения военно-исторической стратегии «В тылу врага 2». Доступна одна skirmish-миссия, действия которой разворачиваются на одном из берегов Тихоокеанского региона. Помимо прочего разработчики особое внимание уделили реализму игры.

DEAR ESTHER
Необычная модификация, представляющая собой интерактивный рассказ героя игры, исследующего странные явления заброшенного острова. Если в оригинальном Half-Life мы могли воздействовать на окружение, то здесь приблизиться к разгадке острова можно лишь в качестве наблюдателя.

PAMELA FOR SKYPE BASIC 4.7
Полезное дополнение к Skype, позволяющее записывать входящие и исходящие звонки, устанавливать автоответчик, воспроизводить заранее записанные звуки и многое другое.

SLIMCLEANER 1.0 BETA
Отличная программа для оптимизации системы. Удаляет с жесткого диска различный файловый мусор, позволяют безопасно удалить приложения, настроить автозагрузку и многое другое.

FAR CRY
Демоверсия одного из самых красивых шутеров 2004 года. Доступен уровень игры, где нужно зачистить один из коралловых островов Тихого океана.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

БОРИНГ-БОРИНГ

Как вы все уже, конечно, знаете, перед выходом своего умопомрачительного Bulletstorm веселые ребята из People Can Fly знатно развлекли всю игровую общественность, выложив для свободного скачивания шутер Duty Calls.

Этот шедевр бульдозером прошелся по всем штампам и клише современного FPS-строения, попутно доведя протяженность компьютерной игры до идеала: проходится Duty Calls за пять минут – и это если играть не спеша. И пусть местами действо напоминает студенческий капустник: по сути, перед нами всего лишь необычный интерактивный рекламный ролик, а львиную долю объема дистрибутива занимает шикарная геймплейная нарезка грядущей Bulletstorm, так что особых претензий к авторам Duty Calls нет и быть не может. Ну пошутили парни, ну нажали на пару девелоперских мозолей – так это только к лучшему, индустрия должна периодически уметь посмеяться над собой. В ином случае очень легко потерять точки отсчета: если говорить простыми словами, Duty Calls – неожиданный возглас индустриальной совести. Пока такое случается, за компьютерные игры можно быть спокойным.

БЫЛИ ОНИ ВСЕ КАК ИХА МАТЬ

Если копнуть еще глубже, можно наткнуться на интересную вещь. Общепризнано, что последние части сериала Call of Duty, в чей адрес направлено большинство шпилек, – апофеоз развития жанра. Дальше уже некуда: драматургия, сюжет, режиссура – о Black Ops можно говорить всякое, но я бы хотел заглянуть в глаза человеку, который станет утверждать, что в нее неинтересно играть. Там все на своем месте, каждый доллар из многозначной сметы честно отрабатывает свое наличие – и я опять-таки хотел бы встретиться с человеком, который захотел бы что-нибудь в этих играх изменить. Но ровно то же самое можно было в свое время сказать о фильмах про войну – пока не появились «Горячие головы», после которых все фильмы про войну пришлось придумывать заново. Режиссеры Цукеры не высмеивали приемы или сюжетные ходы, они высмеивали принцип, они высмеивали предсказуемость – тех же драматургии, сюжета, режиссуры... даже актерской игры. Каждый военный фильм того времени по отдельности был хорош, но стоило посмотреть несколько подряд, и становилось ясно: киношники работают, они трудятся на отлаженной сборочной линии, где каждая стадия техпроцесса дает гарантированный результат. Цукеры, обладающие потрясающим чутьем, отреагировали так, как и должен реагировать в таких случаях художник – довели техпроцесс до абсурда, провели четкую границу между ремеслом и творчеством. Да, это шутки для своих, да, «Горячие головы» и «Голый пистолет» имеют строгую временную ценность (сегодняшний зритель, скорее всего, картины не оценит – просто потому, что свою задачу они выполнили и на долгие годы выбили из экшн-кинематографа дурь) – но такие вещи необходимы.

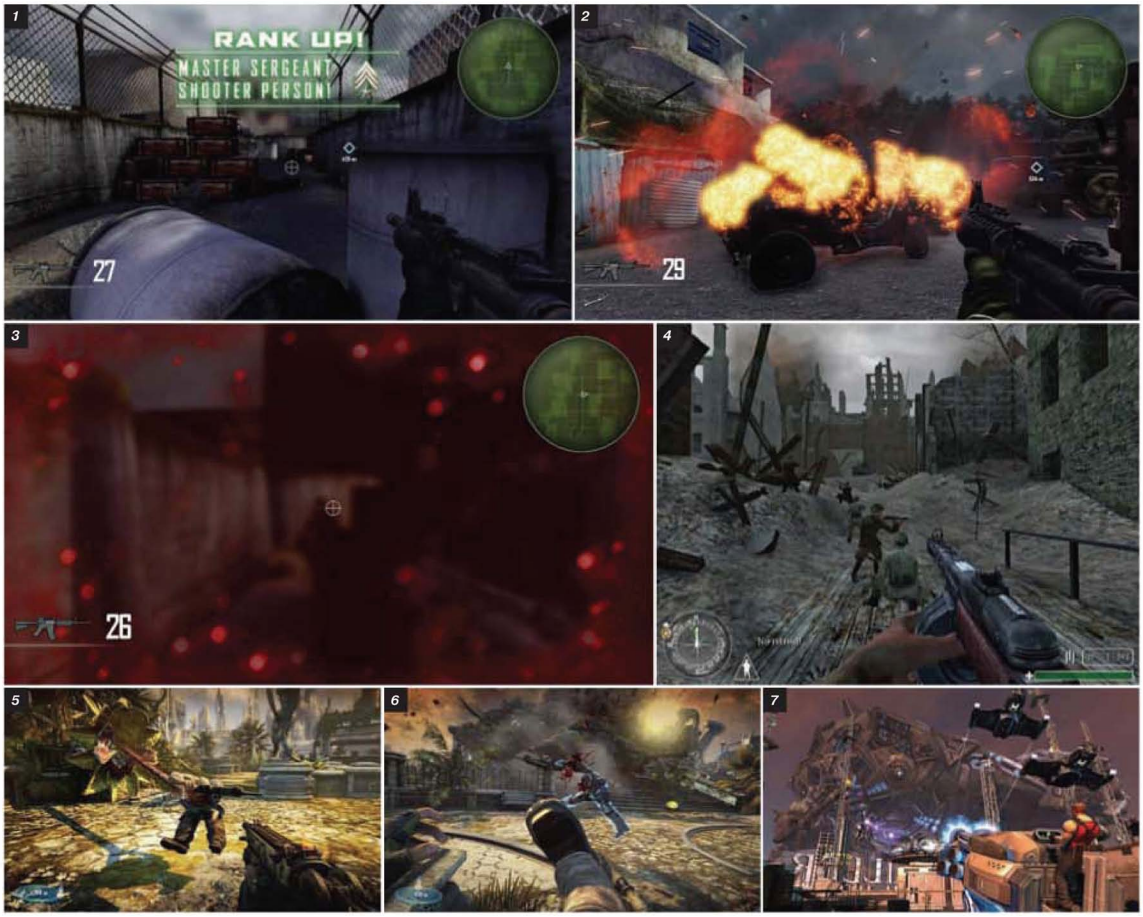
ПОЩЕЧИНА ОБЩЕСТВЕННОМУ ВКУСУ

Жанру пародии очень много лет, он возник вместе с первым впавшим в самолюбование кумиром толпы. Эта разновидность комедии имеет очень специфические функции: пародия очищает определенный вид искусства от всего наносного, ненужного и натужного. Механизм пародии включается и тогда, когда в искусстве наблюдается застой – очевидно наш случай – и необходимо перевести стрелки: за барышом – сюда, но нам в другую сторону.

Есть мнение, что возникновение пародий неизбежно, оно не зависит от таланта авторов, внутренних условий или каких-либо других факторов – даже в ранней Советской России были Ильф и Петров, и уже давно пора издать официальный закон, согласно которому человеку было бы запрещено писать книги до тех пор, пока он не прочел «Двенадцать стульев». Так что появление Duty Calls не просто закономерно, оно неизбежно, оно лишний раз доказывает, что наши с вами стрелялки и ходилки – точно такой же вид искусства, как литература и кинематограф... со всеми присущими искусству механизмами саморегуляции. Думаю, никому не нужно говорить, что залитый кровью экран теперь долгое время у всех мало-мальски думающих людей будет связан с восторженной фразой «Боже, как реалистично!», а пафосный финал каждой очередной спасательной операции будет незримо сопровождаться эпиграфом USA Dominates: пошутить, конечно, можно было и поэлегантней, но тут все дело не в тонкости – и от фильмов Цукеров многие благовоспитанные граждане морщат нос. Просто милитари-шутеры уже не будут прежними, вот и все дела.

ГИМН СЕТИ

Важно отметить еще два момента. Вряд ли People Can Fly руководствовались какими-то высшими материями, когда создавали Duty Calls, но у ребят получилась превосходная эпитафия оффлайн-играм от первого лица. Выпрыгивающие из кустов болванчики с автоматами будут покорно стоять и ждать смерти, так ни разу и не выстрелив, – за исключением пары мест, где для драматургии нужен реалистично залитый кровью экран – и это моментально вызывает в памяти одиночную кампанию Medal of Honor, где можно было подойти к противнику в упор и долго смотреть ему в



1 *Иконки к каждому новому рангу, конечно, впечатляют – привет BFBC2.*

2 *«Потрясающие спецэффекты!» – и кто после этого скажет, что реклама врет?*

5 *So realistic!*

4 *А ведь первая Call of Duty была именно такой.*

5 *Bulletstorm, кстати, тоже не без греха…*

6 *…узнаете этот ботинок?..*

7 *…разумеется, разве ж его забудешь –Дюк, мы правда-правда заждались.*

ухо; противник старательно делал вид, что никого не видит, а по истечении отведенного ему на временную слепоту времени моментально преображался во всевидящего и всекарающего палача. То же самое можно сказать и про возведенный в Абсолют коридорный дизайн локаций – извечную беду любой игры, которая вынуждает игрока действовать строго определенным образом, чтобы тот испытал строго определенные эмоции. Разумеется, отсюда и истерика при виде ранга, присуждаемого за каждого поверженного врага («сержант всех сержантов») – если в онлайне ты действительно набираешь определенный опыт с каждой новой схваткой, то тут хоть сейчас загружай финальный уровень – пройдешь его с той же легкостью, что и первый. Кат-сцены, «слоумо безо всякой на то причины», гибнущие соратники «для пущей драмы»… все это оттуда, все это действительно используется в современных играх, все это действительно смешно. Это именно те ограничения, в которые сегодня уперся жанр и которые не дают ему развиваться дальше. В сетевых играх, понятное дело, ничего такого нет: Bad Company 2 (ей, кстати, тоже досталось) с успехом показала, каким может быть шутер – а ведь это всего лишь разминка перед грядущим Battlefield 3, который обещает стать главным событием осени или даже всего года. Смогут ли сюжетные FPS достичь такой же степени убедительности? В своем современном состоянии – нет, и Duty Calls наглядно демонстрирует почему. Нужно менять слишком многое, и лично у меня нет уверенности, что кто-то даст пару сотен миллионов баксов на разработку революционного шутера от первого лица – во всяком случае до тех пор, пока продажи таких игр, как Black Ops, приносят сверхприбыль (впрочем, вполне возможно, что Black Ops была последней такой игрой).

НАМ НУЖЕН СМЕХ

Второй момент заключается в том, что появление Duty Calls – очевидное доказательство того, что в нашей индустрии полностью отсутствует жанр комедии. Редкие исключения именно что исключения (да и та же Brutal Legend, например, до PC так и не добралась), а ведь мы знаем, что никакое искусство не может существовать без осознанной самоиронии. Аналога карикатуры или музыкального скетча разработчики компьютерных игр не могут придумать до сих пор – о чем говорить, если мы выход рекламной поделки обсуждаем как какое-то знаковое событие! Отчасти причина этого кроется в сверхприбылях, до которых доросла индустрия (ведь, как известно, там, где большие деньги, места шуткам нет); отчасти – в специфике склада ума разработчиков, среди которых гуманитарии встречаются крайне редко (а все технари очень болезненно относятся к собственной работе, это не секрет); отчасти – в нежелании молодого искусства признавать собственные ошибки. Было бы очень здорово, если бы выход Duty Calls задал какой-то новый тренд – моду на свободное, честное отношение к любимому делу, если хотите. Надежды, как сами понимаете, мало, одной капле вряд ли удастся пробить бетонную стену… но ведь и Чарли Шин навряд ли думал, что его навсегда запомнят по дурацкой комедии, а сама эта комедия станет настоящей вехой в развитии киноиндустрии. Впрочем, совсем скоро нас ждет свидание со стариной Дюком, и, судя по рекламным роликам и пресс-релизам, ни один герой современных компьютерных игр не уйдет от Нюкема обделенным. Во всяком случае, стометровую девушку с тройной грудью («грудь героини обязательно должна быть пропорциональна эго разработчика») мы любим уже сейчас. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

С АЛЕКСАНДРОМ ТРИФОНОВЫМ

КУДА УХОДЯТ ДИНОЗАВРЫ

Наряду со всеми положительными эмоциями, вызванными новой Shogun, случилось еще одно знаковое событие: это первая часть Total War, которая у меня работает без всяких тормозов. Необходимость регулярно обновлять конфигурацию – та цена, которую платят все пользователи PC, если хотят знакомиться с новыми проектами. И последняя крупная трата у меня была связана как раз с этим стратегическим сериалом.

Empire в свое время запустилась на старом компьютере только после хитрых манипуляций с конфигурационными файлами и все равно показывала 5 кадров в секунду на самых низких настройках. Положение спасла только покупка нового системного блока с четырехъядерным процессором и жидким охлаждением. А вот на покупку предыдущего компьютера меня в свое время подвиг выход Oblivion, и эту цепочку бесконечных замен видеокарт, приобретения дополнительной памяти и прочих растрат можно проследить на долгие годы назад.

Но вот что интересно: прошло уже три года, а я еще ни разу не задумался об апгрейде. И ладно бы речь шла только про Shogun 2 – ведь движок в ней тот же самый, что в Empire, разве что добавили полигонов самураям. Нет, за прошедшее время вообще ни один новый проект не сумел полностью задействовать ресурсы компьютера, и, главное, в обозримом будущем таких и не предвидится.

Я хорошо помню времена, когда каждый новый шутер от id или Epic оценивался в первую очередь даже не по своей интересности, а по своим системным требованиями, и среди главных достоинств превозносилась какая-нибудь новая технологическая абракадабра, которая сулила всем геймерам золотой век и райские кущи. Вслед за ними подхватывались, конечно, создатели видеокарт, а противостояние Voodoo и Riva TNT занимало центральное место в новостях игровых журналов.

Последний проект, продвижение которого строилось по такой схеме, – Crysis. И, что весьма символично, это последний высокобюджетный шутер для PC вообще. Думаю, вы хорошо помните жалобы немецких разработчиков на ужасный уровень пиратства, но остальные студии осознали это еще раньше и вовремя переключились на производство для консолей. И дело ведь не только в торрентах – когда для прохождения новой Call of Duty нужно или потратить триста долларов на консоль, или за те же деньги купить одну лишь видеокарту (а для новейших образцов – хорошо, если половинку видеокарты), выбор потребителя очевиден.

Трагедия еще и в том, что технологии-то развиваются, как и прежде, но все эти шейдеры последней версии и вычислительная мощь не находят своего применения. Если посмотреть на прошлые поколения консолей, то они всегда на старте по характеристикам не уступали самым современным компьютерам, но со временем неизбежно отставали. Скажем, на игры для первой Xbox невозможно сейчас смотреть без слез, как и на PC-игры восьмилетней давности, но возьмем проект из стартовой линейки Xbox 360 – и что, сильно ли устарело?

Прошло, между прочим, уже шесть лет – самое время, когда компьютерным играм следует бесповоротно обойти консоли по качеству графики. Но нынешнее поколение приставок и его эволюция – они совсем другие. Шутеры, всегда задававшие тон в гонке технологий, ныне один из самых прибыльных жанров на трех основных платформах, а продажи PC-версий при этом составляют жалкие проценты. Знамя на время перехватили вроде бы MMORPG – вспомните системные требования Age of Conan и обещания невероятных красот DirectX 10,

1 *Спрайты в первой Shogun пришлось применять, поскольку тогдашние компьютеры не смогли бы обработать столько трехмерных моделей сразу…*

2 *…но хотя современному железу это раз плюнуть, в Shogun 2 все равно разглядывать воинов некогда – воевать надо!*

3 *Станут ли MMORPG вроде TERA поводом для покупки нового компьютера, как когда-то – шутеры от id Software?*

но не мне вам рассказывать, в каком году вышла нынешняя самая популярная «массово-многопользовательская» в мире и где все те претенденты, понадеявшиеся на современную картинку. Как финальный аккорд, новые раскрученные онлайн-проекты запускаются и на консолях тоже – взять хотя бы DC Universe Online или Final Fantasy XIV. Вдобавок ко всему, каждая вторая игра делается на изрядно устаревшем Unreal Engine 3, и владельцам PC в лучшем случае остается довольствоваться текстурами повышенного разрешения.

А что в итоге? Вспомните самый громкий ПК-эксклюзив прошлого года – правильно, StarCraft II. Чтобы игра от Blizzard была требовательной к железу? Да вы что, это же преступление. А что у нас в 2011 году? Про Shogun я уже рассказал, Diablo III, если она и выйдет, – смотри выше, Star Wars: The Old Republic изначально делалась в мультяшном стиле, не предполагающем высокой нагрузки. Есть еще, конечно, Guild Wars 2 и TERA – но у меня очень сильное подозрение, что на моей старенькой конфигурации оба проекта запустятся без проблем.

Самое интересное, что следующее поколение приставок (а с этим – востребованность новых технологий), по некоторым оценкам, может уже и не появиться. Традиционное экстенсивное развитие, с наращиванием мощи железа, привело к тому, что разработка окупаемых проектов с современным качеством картинки обходится в десятки миллионов долларов, и многие студии и даже целые жанры (вы когда последний раз видели свежий космический симулятор?) попросту не пережили даже прошлого технологического рывка. Будущее, вполне возможно, за MMO на микротранзакциях для смартфонов и «облачными» сервисами вроде (действительно работающего!) OnLive. Необходимость апгрейда личного компьютера отпадет навсегда, но потеряем мы много, много больше, чем стоимость ежегодной замены видеокарты. А что думаете вы? Шлите свои мысли на редакционный ящик! ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ

С ДМИТРИЕМ РУБАНОВЫМ

СОКРОВИЩЕ НАЦИИ

В феврале на сайте министерства внутренних дел маленького, но очень гордого государства Грузия появилась радостная новость: в активную фазу перешла разработка, цитата, «первой серьезной грузинской компьютерной игры» (количество прилагательных сохранено). Вскоре на том же сайте зачем-то образовалась ссылка на раннюю альфа-версию потенциального грузинского блокбастера с нехитрым названием Police. Комментарии местных представителей власти последовали незамедлительно. Министр внутренних дел Грузии Вано Мерабишвили оценил проект в положительном ключе. Чиновник высказал мнение, что аудитория патриотической игры обязательно составит несколько миллионов человек.

Первая! Серьезная! Грузинская! КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА!!! Вот они: наивные мечты о гигантской аудитории, искреннее желание выпендриться движком Unreal непонятной версии и сделать такую постановку, что у всяких Infinity Ward и Blizzard уши в момент посвертываются в трубочки. Знакомо, правда? В России через такое уже проходили. И не так давно. The Kreed, «АЛЬФА антитеррор», Lada Racing Club – их создатели тоже хотели в чем-то быть первыми. Первыми убить Doom 3. Сделать первую пошаговую стратегию с участием отряда «АЛЬФА». Помочь развалиться Волжскому автозаводу посредством компьютерной игры (это, правда, идеологам Lada Racing Club почти удалось). На самом деле итог, как помните, был достаточно плачевный. Игры вышли в настолько чудовищном виде, что в 2011 году их мерзко даже вспоминать. Правда, на «Ладах» и «Кридах» разработчики еще хотели заработать. Police же будет распространяться совершенно бесплатно через сайт МВД. Может, у грузинов получится лучше?

ОНИ ЧУТЬ НЕ УБИЛИ ГОГИ!

Черта с два! Миллионы человек? Разве что за счет злобных русских, которые загрузят Police исключительно поржать ради.

В главном меню игрока встречают кучерявый охранник правопорядка, плохенько смоделированная служебная «Шкода Октавия» и какие-то письмена, напоминающие символы на браслете Хищника из одноименного фильма. Что ж, непонятно, но вполне терпимо. Было бы гораздо хуже, если бы разработчики (кто они, кстати – неизвестно; на профильном отечественном ресурсе DTF.ru представители разных студий припоминают, что какое-то время назад к ним обращались с соответствующим предложением) решили сделать национальный Mass Effect с командором Шеридзе на борту.

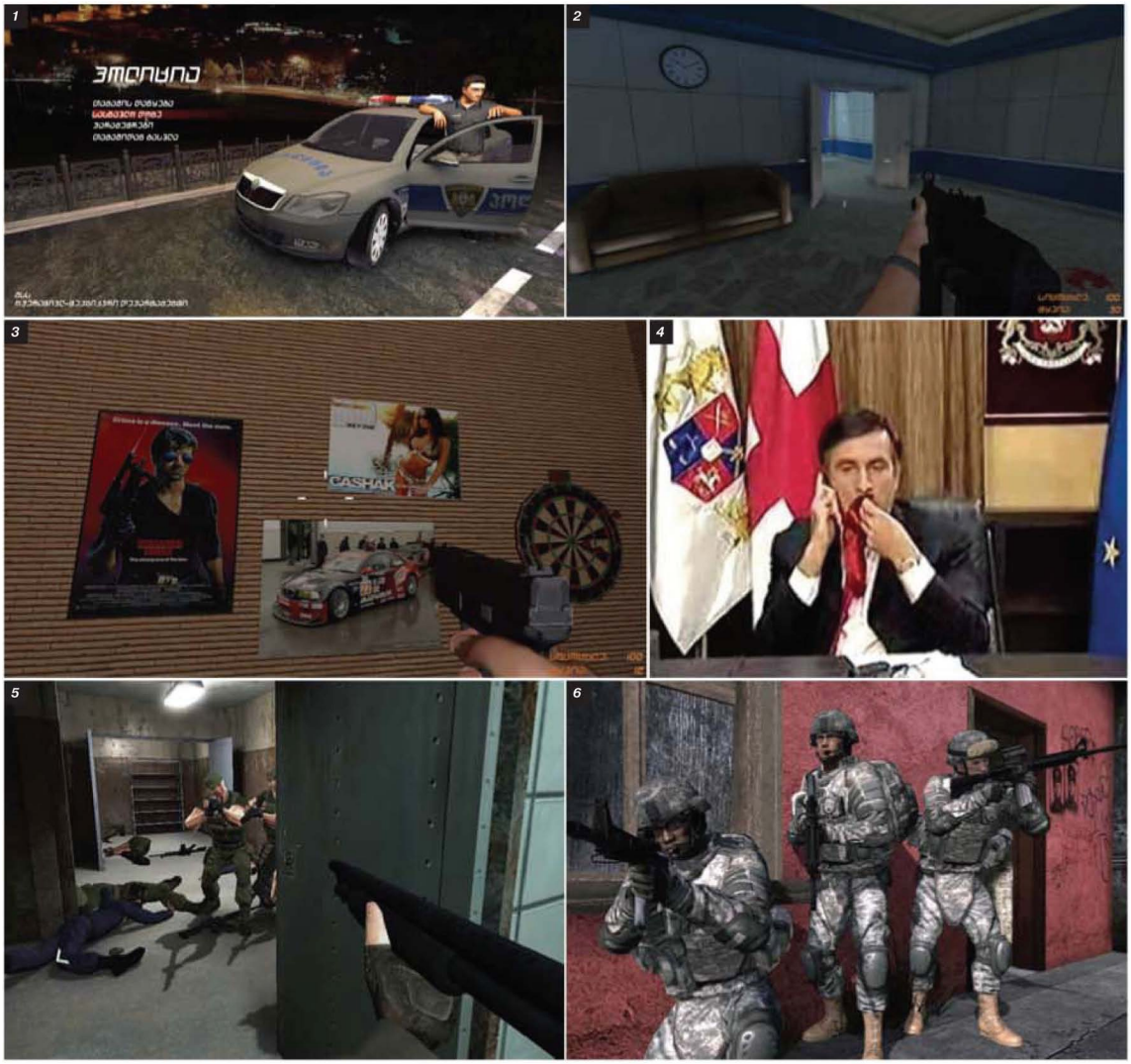
После вступительного ролика выясняется, что тот самый человек со «Шкодой» – наш главный герой. Он, вместе с напарником Гоги, мирно патрулирует улицы Тбилиси, в то время как то ли грабители, то ли террористы захватывают заложников в одном из ближайших банков. Три экипажа доблестной грузинской полиции за считанные секунды прибывают на место происшествия и сразу же начинают демонстрировать чудеса профессионализма. Главный герой ловко паркуется на тротуаре, едва не въехав в зазевавшегося прохожего. Далее случаются совсем уж странные вещи. Вместо того чтобы эвакуировать людей и оцеплять местность, господа полицейские собираются ровно посреди улицы перед банком и начинают что-то увлеченно обсуждать.

Под прессом такой психологической атаки нервы террористов не выдерживают, и те открывают огонь первыми. После короткой перестрелки лучшие кадры виртуального МВД Тбилиси внезапно оказываются мертвыми. В живых остаются только серьезно раненный Гоги, не очень симпатичная женщина в форме и, собственно, главный герой. Персонаж через форточку забирается в здание банка, и начинается первая серьезная грузинская компьютерная игра.

ПРИНУЖДЕНИЕ К СМЕРТИ

«Главный герой – полицейский, который не убивает криминалов, а осуществляет в отношении их нормы, предусмотренные законом» – еще одна цитата министра Мерабишвили. Если судить по альфа-версии Police, то мер, предусмотренных законом, в Грузии целых две штуки. Это выстрел из пистолета, выстрел из автомата. Ну, есть еще непростой выбор – стрелять в голову или в туловище.

Внутриигровые скрипты работают не на атмосферу, а лишь спускают с цепи



1 *Вот он – будущий грузинский Брюс Уиллис: суров, носат и волосат.*

2 *Типичная комната в игре. Стены, диван, часы, дверь. Осталось поставить в угол фикус – вот вам и «проработанные уровни».*

3 *Текстуры создатели, кажется, взяли из «Гугла».*

4 *Президенту Саакашвили докладывают о ходе разработки «первой серьезной грузинской компьютерной игры».*

5 *«Боец спецназа ФСКН России». Российский аналог Police.*

6 *American's Army. А вот так патриотические игры делают в США.*

новых и новых врагов. Разрушаемые объекты практически отсутствуют, как и вменяемая постановка. И отговорки про альфа-статус не прокатят. Если уж версия игры легальным образом оказалась на сайте МВД Грузии, то разработчики вряд ли планируют что-то кардинально менять в будущем.

Наши враги (то есть враги, простите, общественные) – сплошь мерзавцы и экстремисты. У терроризма, как известно, нет национальности, поэтому противники выражаются на трех языках: грузинском, русском и английском. Причем зачастую одновременно. Стреляем человеку в желтой олимпийке в живот – «Don't kill me!». Добиваем в голову – слышим родное «Ай, б^$дь!».

В остальном Police – беззубый шутер из прошлого века. Альфа-версия проходится буквально за 10 минут. Под занавес приезжает доблестный спецназ, вываливается из черных джипов на середину той же злополучной улицы и, опять же, нехило огребает от офонаревших от такой наглости террористов. Занавес.

НЕ СМЕШНО?

Сейчас надо бы произнести тост: «Мужчины и дэвушки, так випьем же за то... ну, хотя бы, за то, чтобы грузинские игры никогда и никуда не выползали за пределы Грузии!». Но это было бы нечестно. Сначала вспомним, а есть ли подобные патриотические игры в России и лучше ли они?

Не будем сравнивать Police с играми вроде «Правды о 9 роте» и упомянутой «АЛЬФЫ». Это коммерческие проекты, и единственная их цель – получить хоть какую-то прибыль любой ценой. Лучше сравним с такой же безвозмездной попыткой государства привить любовь к родине и правильные моральные ценности молодому поколению. На ум сразу же приходит «Боец спецназа ФСКН России» образца 2007 года.

Шутер про федеральную службу по контролю за оборотом наркотиков отличается от Police только частностями. У нас – непонятные джунгли и заводы. У них – банки и стройки. В остальном – абсолютная идентичность. Устаревшая графика и механика, убогие миссии, ну вы поняли. Есть еще платформер «Антинаркомания» и «Устройство храма» от одной из церквей Екатеринбурга, но они совсем уж убоги и примитивны.

Пока мы тут дружно угораем над грузинами, неплохо бы вспомнить, что российский компьютерно-игровой патриотизм ушел совсем недалеко.

До бесплатных игр уровня American's Army странам бывшего СССР еще расти и расти. ■

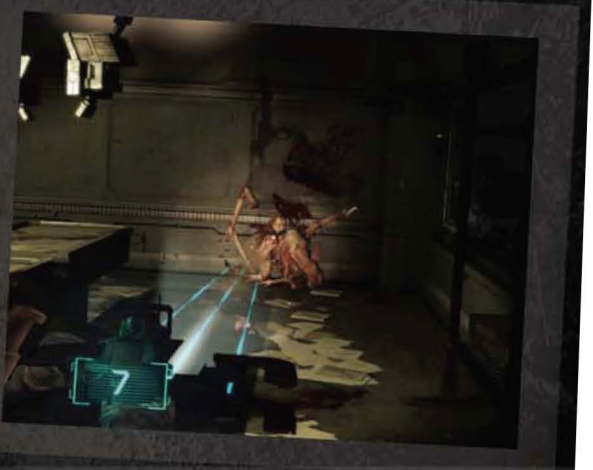
** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

DEAD SPACE

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕКАДАНС



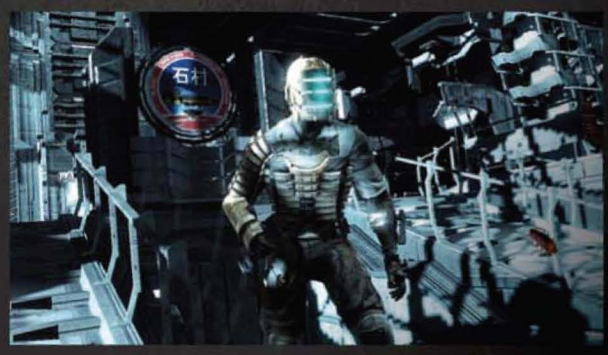
Dead Space выросла из поздних восьмидесятых и ранних девяностых – времени повальной моды на брутальную научную фантастику, кровь в космосе и лысую Сигурни Уивер. Забавно, что одна из самых страшных игр последних лет эксплуатирует темы, над которыми еще совсем недавно образованные люди откровенно насмехались, – казалось бы, все вопросы по заданной теме закрыл фильм Мела Брукса «Космобольцы», после чего все космические утюги и чубакки навсегда поселились на страницах юмористических романов… однако же успех Dead Space показывает, что страх перед черной звездной бездной живет в нас до сих пор. Более того, после выхода этой игры возникло удивительное ощущение, что вселенная Dead Space существовала всегда, просто мы узнали о ней совсем недавно.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Redwood Shores
ДАТА ВЫХОДА: 21 октября 2008
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 9,0/10

ОНО ПРИШЛО ИЗ ГЛУБОКОГО КОСМОСА

Сама завязка отсылает внимательного игрока к классике космической оперы: ремонтный корабль спешит на помощь к терпящей бедствие станции «Ишимура» (класс «планетный потрошитель», основные задачи – переработка «мертвых» планет и добыча руды), чтобы по прибытии выяснить, что «Ишимура» зловеще пуста. На борту ремонтного корабля – три человека, один из которых, инженер Айзек Кларк (еще одна аллюзия), лично заинтересован в разгадке тайны «Ишимуры». Именно Айзек бесстрашно шагает в мрачную темноту коридоров «планетного потрошителя», чтобы лицом к лицу встретиться с тем, что уничтожило его команду.

А уничтожили ее некроморфы, чудовищные создания, похожие не то на плотоядных насекомых в человеческий рост, не то на результат генетических экспериментов безумных ученых. Они большие, они быстрые, они мерзкие, они мертвые: сами по себе некроморфы – один большой привет Клайву Баркеру, известному певцу уродства и неживой плоти. Эти создания необычайно живучи, в немалой степени потому, что основным их уязвимым местом являются конечности – зачастую стрелять в корпус или голову просто бессмысленно. Даже один некроморф способен доставить Айзеку множество хлопот, а в небольших компаниях они и вовсе практически непобедимы – ситуация усугубляется, когда становится ясно: каждый некроморф раньше был человеком. В монстра его превратила инопланетная форма жизни, приспосабливающая мертвые тела под свои нужды. Иногда по внешнему виду очередной боевой каракатицы можно определить, кем она была при жизни, – и иногда от внезапного понимания на полном серьезе бросает в дрожь. Зомби-инопланетяне в космосе – только на словах звучит комично, на деле же внезапное появление такого культурного гибрида способно вывернуть мозг наизнанку.



НИКОГО НЕТ

Dead Space – игра коридорная. В этом смысле она ничем не отличается от своих духовных родителей, серий Silent Hill и Resident Evil. Темнота, запутанные лабиринты узких проходов, скрежещущие лифты и едва слышный скрежет в углах – вот постоянный ее антураж, вот неменяющиеся ее декорации. Да и задания, честно говоря, новизной не блещут: восстанови электроснабжение, почини вагонетку, возьми это и вставь туда... Интересно другое: игра аккуратно, почти бережно возвращает нам ощущение одиночества и безысходности, которым пропитаны фантастические фильмы и книги недавнего прошлого. Вот Айзек – сама осторожность и внимательность – на цыпочках крадется к очередной двери, как вдруг под ногами обнаруживается чей-то аудиодневник: нас было трое, я остался один, кажется, они лезут через вентиляционные шахты, далее экспрессивно и нечленораздельно. Все это под аккомпанемент редких мерцающих ламп, равнодушного скрипа какой-то заевшей местной железяки и четкого понимания того, что ты далеко, ты один и почти беззащитен. Все верно, мертвый космос – как и было обещано, безо всяких поблажек. Даже враги з есь не яростно-агрессивные, а нарочито отстраненные, как некая разновидность природной катастрофы. И не они здесь чужие, а ты, каким-то образом забравшийся очень-очень далеко от родного дома и оставивший за спиной все, что было дорого... А если сложить первые буквы названия каждого эпизода Dead Space, то станет ясно, что и впереди нет ничего хорошего: в полном соответствии с традицией, игра идет до конца и уверенно ставит в повествовании жирную точку.

КОГДА НЕ ХОЧЕТСЯ ДРАТЬСЯ

Впрочем, помимо тонких психологических материй есть в игре и вполне конкретные приемы, с помощью которых авторы вступают со зрителем в пугающий диалог. Во-первых, это вынужденная необходимость решать вопросы жизни и смерти в рукопашной: так как неприцельным огнем поразить врага довольно сложно, а хладнокровно отстреливать огромному ползущему нечто руки-ноги силы духа хватит не каждому, то очень часто приходится вместо оружия пускать в ход кулаки. Для этих целей разработчики отвели целых два вида ударов – рукой и ногой. Второй, правда, используется уже в качестве контрольного, когда поверженный противник лежит на земле... да и первый, честно говоря, тоже мало похож на лихой хук – Айзек вымученно (и, похоже, вслепую) бьет наотмашь, после чего пару секунд особенно уязвим для вражеских атак. Удовольствие в любом случае сомнительное, и после каждой такой конфронтации хочется срочно разжиться патронами, чтобы подобное ни в коем случае не повторилось. Тщетно: патронов все так же мало, некроморфов меньше не становится, более того – чем дальше Кларк продвигается по сюжету, тем более изобретательной становится ожившая мертвечина.

SAPIENCE REQUIEM

Второй прием – это внезапное изменение существующих правил, штука, еще недавно считавшаяся верхом подлости. Дело в том, что жанр игр на выживание очень консервативен: в том смысле, что чаще всего действие таких игр происходит в мире, сошедшем с ума, и редкие узловые точки, на которых он еще держится, объявляются в самом начале. Это и «белый шум» в Silent Hill, и «цельсь в голову» в Resident Evil – другими словами, игрок будет очень зол, когда сценарист нарушит им же созданные рамки. В Dead Space эти рамки нарушаются весьма бесцеремонно – тут вам и периодические гравитационные возмущения, и помещения с нарушенной герметизацией, и даже неубиваемые противники – все эти штуки пришли в игру из больших бюджетных шутеров и, чего там скрывать, делают игру существенно интересней. Возможно, все дело в верных пропорциях и точном математическом расчете – но мне почему-то кажется, что главной причиной успеха Dead Space стало все же безупречное чувство вкуса и любовь к классическим НФ-образчикам, которые тоже ради общего впечатления ничуть не щадили ни зрителя, ни читателя. Наш мир жесток, говорили они, так почему мы должны априори предполагать, что среди холодных звезд все иначе? Dead Space полностью разделяет мнение отцов-основателей и пытается ответить на еще более сложный вопрос: что случится, если из бездонного космоса вообще исчезнет все человеческое – и ответ получился настолько удачным, что его вряд ли кто-нибудь забудет... а некоторые, возможно, поплатятся за такое знание многими бессонными ночами. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Dead Space – одна из первых оригинальных игр Electronic Arts за долгое время: это не игра по лицензии, не сопутствующий продукт и не продолжение известного хита.**
2. **В 2008 году вышел полнометражный анимационный фильм Dead Space: Downfall, являющийся официальным приквелом к событиям игры.**
3. **Многие критики склоняются к тому, что на Dead Space основное влияние оказал классический фильм Джона Карпентера «Нечто» (The Thing, 1981).**
4. **Неудивительно, что Electronic Arts почти сразу после выхода Dead Space озвучила планы по экранизации игры.**
5. **Практически всю информацию о сюжете игры можно узнать в секретной комнате, которая находится почти в самом начале игры – во второй главе.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: вы разлюбите планетарии
Почему страшно: потому что мы действительно хотели там оказаться
Для кого страшно: для всех, кто страдает по звездам

АНОНС

РС ИГРЫ #05'2011

МАЙСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 21 АПРЕЛЯ

CRYSIS 2

Этой весной Electronic Arts выпускает сразу два высокобюджетных шутера, и если про Bulletstorm мы рассказали еще в прошлом номере, наши впечатления от Crysis 2 попадут только в следующий выпуск журнала. На закуску – еще пара ожидаемых релизов от «электроников»: The Sims Medieval и Darkspore.

А также:
– Новейшая история Might and Magic
– Тамплиеры в компьютерных играх
– Warhammer 40.000: Dawn of War II – Retribution
– Homefront
– Assassin's Creed: Brotherhood
– The Darkness 2
– Call of Juarez: The Cartel
– Saints Row: The Third

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост

Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

(495) 78-888-78 (для Москвы), 8-800-2000-000 (бесплатно для регионов России) ОАО «АЛЬФА-БАНК». Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.